この夏に解けなかった謎もこれで完全解決できる!!

攻略大全久々の登場は、最新RPG10本一挙大攻略。
夏休みにやり残したゲームもこれでエンディングへ!!

イースII
SDガンダム外伝ナイトガンダム物語
影狼伝説
川のぬし釣り
じゃじゃ丸撃魔伝
STED
忍者らホイ!
ビックリマンワールド
ファイナルファンタジーIII[下]
マイトアンドマジック

RPG

攻略大全 '90年5~8月編

平成2年9月21日発行（隔週金曜日発行）第6巻第18号（通巻111号）

RPG

攻略大全 '90年5～8月編

ファミリーコンピュータ Magazine
9月21日号特別付録①

この夏に解けなかった謎も これで完全解決できる!!

攻略大全久々の登場は、最新RPG10本一挙大攻略。
夏休みにやり残したゲームもこれでエンディングへ!!

イースII
SDガンダム外伝ナイトガンダム物語
影狼伝説
川のぬし釣り
じゃじゃ丸撃魔伝
STED
忍者らホイ!
ビックリマンワールド
ファイナルファンタジーIII[下]
マイトアンドマジック

RPG攻略大全

'90年5~8月編

RPG

攻略大全 '90年5~8月編

RPGファン待望の『攻略大全』、
シリーズ第4冊目は5~8月の
最新作8作を68ページにわたって大攻略。
今も謎の残る『F.F.III』の第2世界も
同時に収録という絶対確実完全保存愛蔵版。
夏休みに終わらなくて、くやし涙の
あのゲームもこのゲームも収録されて
心ハレバレの攻略大全なのだ!

イースII

2

●有用カードダス情報とポイント攻略法

●川釣りのポイントと各章の攻略を収録

4

STED ステッド

●イベントごとのポイントと謎を全部まとめてズバリ解説

9

●前回にひき続き第2の世界を攻略する

●初心者も上級者も役に立つ! クエストお助け集だ

1 ●複雑怪奇な神殿内部までマップ完全収録。これでOK！

4

SDガンダム外伝でナイトガンダム物語

10

●各ストーリーを順に追って攻略！　バッチリわかるのだ

3 影狼伝説

18

川のぬし釣り

22

じゃじゃ丸撃魔伝

5 ●ボスキャラの弱点と攻略ポイント研究

26

6 ●全エリアのつながりを理解してエンディングをめざせ！

30

忍者らホイ！

7

34

ビックリマンワールド

8 ●各エリアの秘密を大公開するぞ！

42

ファイナルファンタジーIII[下]

48

10 マイトアンドマジック

60

RPG 攻略大全 1

天と地に別れたイースを再びひとつに…

イースII

YsII

ビクター音楽産業
1990年5月25日発売

アクション RPG	7500円(税別)

ダルク＝ファクトを倒して、天空へと昇ったアドルの冒険はここからが本番だ。真の敵ダームに至る道のりをマップとともに攻略。キミにもエンディングを見届けてほしい！

ランスの村から廃墟ムーンドリアへ

イースでのアドルの冒険は、ランスの村から再開される。パノアからフレアへの手紙を預かり、ゴールドをもらったら装備を整えよう。長老は廃墟へいったらしいので、さっそく廃墟ムーンドリアへ向かう。

廃墟の北西でレグス老人と出会う。彼に、魔物が見張っている宝箱の中身を取ってきてくれと頼まれるが、見張りの魔物を倒すには、レベル3以上必要だ。無事に宝箱を開き神界の杖を入手したら、レグスの元へ戻ろう。

神界の杖を持って後ろの女神像に触れると、MPを授けられる。MPを回復させるロダの実が南西の森に落ちているので、必ず拾っておこう。

次に進む廃墟への門だが、長老の許可がないと開かないのだ。

アドルの冒険の足跡

ランスの村
スタート地点。まず装備を整えよう

廃墟ムーンドリア
女神像から、MPを授けられる

聖域トール
6冊のイースの本を神官像に返還

ラスティーニ廃坑
フレアを助け出し、アイテムを集める

ノルティア氷壁
階段の迷路を抜け、扉の幻影を見破る

バーンドブレス
魔物に捕らわれたタルフを救出する

ラミアの村
神殿の情報を入手し、装備を整える

サルモンの神殿
3匹のボスを倒し、ダームと対決する

入手すべきアイテム

いにしえの石板	イースの国の祖先が、廃墟の地下にある聖域について記したもの。これを読むと聖域の存在が明らかになる
神界の杖	2匹の魔物が守っている宝箱の中にある。レグスと話し、これを持って女神像に触れるとMPが得られる

Ⓐ ランスの村へ　Ⓑ 聖域へ

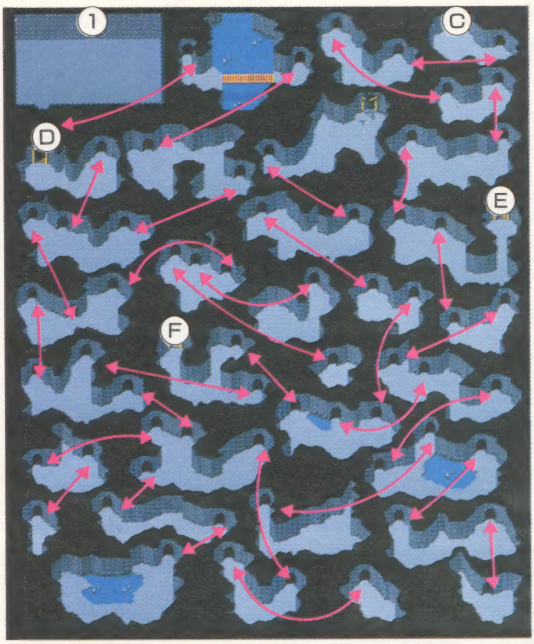
©日本ファルコム／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

神官像のもとへ ラスティー二廃坑

長老はランスの村に帰っている。話をして扉を開いてもらうと、そこは聖域トール。ここに廃墟と氷壁への通路がある。聖域は4か所あって廃坑でつながっており、それぞれに神官像の部屋がある。この神官像にイースの本を返還し、メッセージを聞くことが目的の1つ。もう1つは医者のフレアを見つけること。マトックを手に入れれば落盤事故から助けることができる。

さらに奥へ進んでいくと、ボスとの戦闘だ。飛行中はダメージを与えられないので、着地地点を覚えて先回りし、ファイアーを連射すれば倒せるぞ。

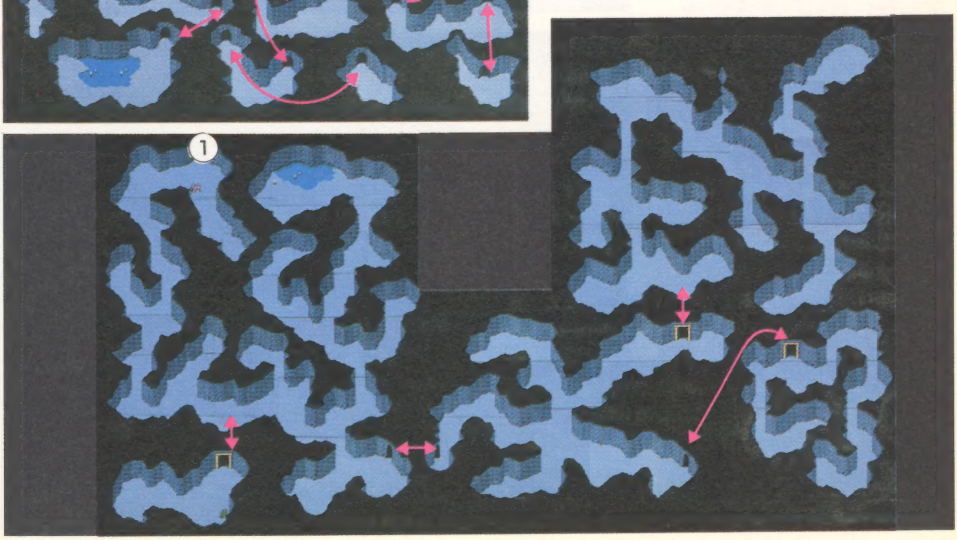
ボスを倒すと後ろの扉が開き、下層部へ進めるようになる。ここはかなり広く、わかりにくい通路もあるが、重要なアイテムが隠れているのでくまなく探索しよう。アイテムをすべて入手したら、ランスの村へ戻るのだ。



入手すべきアイテム

マトック	ツルハシのこと。これを手に入れると、廃坑内で穴を掘ることができるようになる
クレリアの指輪	クレリアという金属でできている。身につけると、魔物からのダメージを軽減できる
鉄鉱石	ランスの村の武器屋が欲しがっていたもの。高額で引き取って、防具を作ってくれる
セルセタの花	リリアの薬の材料の1つ。また、服用するとHP、MPを回復することができる
邪悪な鈴	この鈴を鳴らすことによって、隠れている魔物たちを呼び寄せることができる

Ⓒ 聖域へ	Ⓓ ジェンマ
Ⓔ トバ	Ⓕ メサ・ダビー



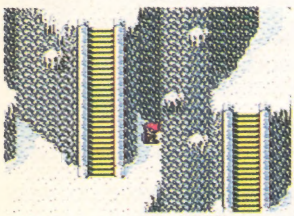
※マップ内の数字はつながりを示す

氷雪の階段迷路 ノルティア氷壁

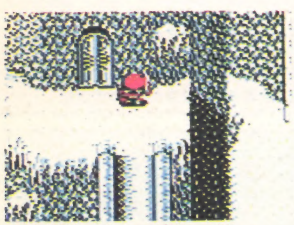
氷壁へいく前にランスの村でやることがある。廃坑で助けたフレアに、リリアの薬を調合してもらおう。リリアの病気を完治できる。そして、ジラの家の地下室へいき、情報どおりにアイテムを使えば神官ファクトの聖域への通路が開く。女神像と会話するための導きの巻物を渡されると、氷壁への扉が開くぞ。

氷壁は非常に複雑。階段でつながっているので、思うように進めないが下のマップを見れば楽に移動できる。階段でいけない場所へは氷の通路を使うのだが、行き止まりが2か所ある。通路が切れている場所ではアイテムを使い、氷がふさいでいる場所では氷に強い魔法を使おう。魔法はレベル10以上ないとダメ。

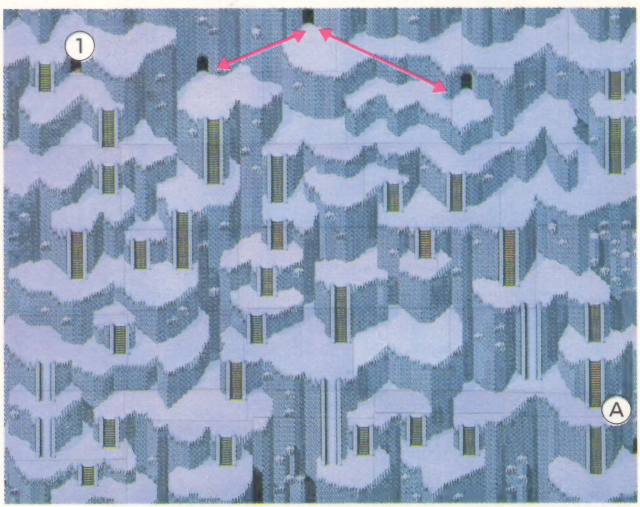
石の靴を入手し、滑り台を登れるようになるとボスの前までくることができる。扉を開く方法は、女神像の話を聞けば分かるはずだ。ボスは逃げながらファイアーで攻撃し、氷弾を撃ってきたら、離れてかわそう。

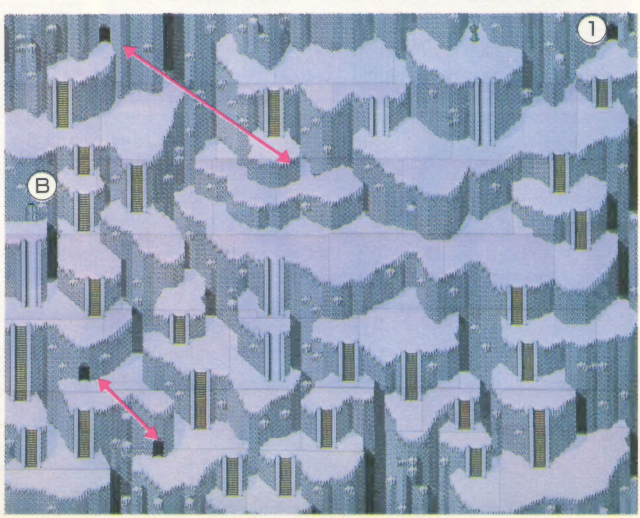


●横向きで見えない出入口がある



●女神像と話せば幻影は破れる





入手すべきアイテム

氷霧の玉	使うと氷の塊が出現する。この上に人が乗っても平気
精霊の衣	着ているとHPが回復する。分かりにくい場所にある
鷹の彫像	これを持つと、ファイアーの魔法が自動追尾になる
石の靴	この靴をはくと、氷の滑り台を登ることができる
幻影の鏡	幻を見破り、真実の姿を映しだす力を持っている

Ⓐ 聖域へ

Ⓑ バーンドブレスへ

炎と溶岩の外堀 バーンドブレス

バーンドブレスでは、テレパシーの魔法による情報が非常に重要だ。困ったことがあったらルーに変身して、片っ端から話を聞いて回れば道は開ける。

まずは溶岩の村を目指そう。橋番ルバに普通と違う方法で話しかけると、息子のタルフを助けてくれと頼まれる。

もう1人の橋番の話をもとに氷壁への通路へいくと、ルーを呼び出せる。ロダの葉の情報が聞けるので必ず拾っておこう。

探索を続けると毒ガス地帯にぶつかるが、ガスを中和できるものを使えばいい。この先でタルフが見つかるので、彼の言葉どおりに行動して救出しよう。

これでボスと対決できる。動きが停止した瞬間に攻撃だ。

橋番ルバは、状況によって違うことをしゃべりだすぞ

入手すべきアイテム

ロダの葉	溶岩によるガスの毒素を中和させる働きがある
ささやきの耳飾り	どんなに小さな音でも聞き取ることができる
黒真珠	ここでは、タルフを助け出すために必要なもの

※マップ内の数字はつながりを示す

魔物たちの総本山 サルモンの神殿

バーンドプレスを抜けるとラミアの村だ。ハダトよりリラの貝がらを受け取ってから神殿へ。

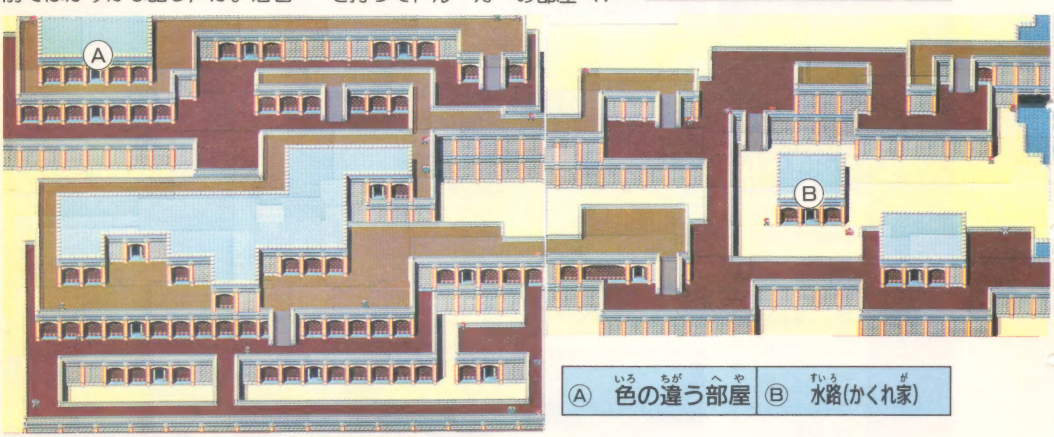
神殿の入口は門番が守っている。姿を変え、門番をだまして進入しよう。神殿では、ルーに変身し、仲間の振りをして魔物をだますことが多いので、MPの残量には注意しておこう。

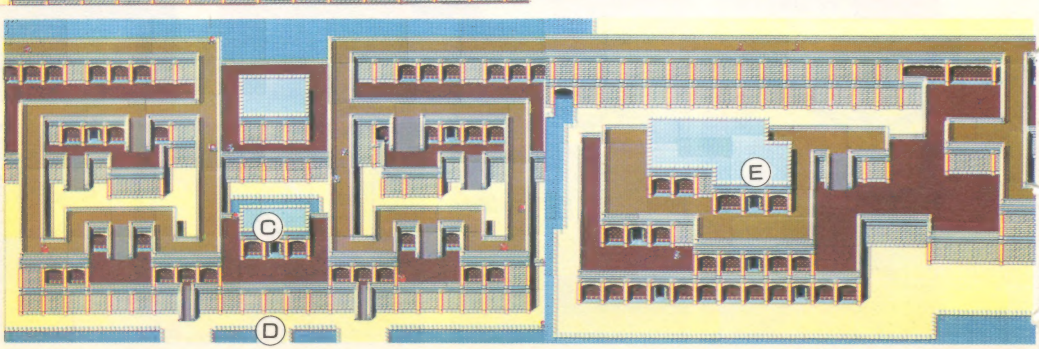
神殿に入り、門番にいわれたとおりザバに会いにいっても部屋にはいない。大事な会議のために、北の会議へいっているのだ。会議室へいくためには通行証が必要なので、発行所へいってもらってしまおう。会議室の前ではかすかな話し声が。溶岩の村でもらったアイテムを使い、ルーの姿になると盗み聞きできる。ここで識別コードも確認できるので、神殿の西へいけるようになるのだ。

西には、会議室の話にあった脱走者のかくれ家への入口がある。しかし、ダレスが現れ、魔物の姿に変えられてしまう。この姿のままだと脱走者たちは会ってくれないので、聖なる杯を持ってラミアの村のレグのもとを訪れよう。人間の姿に戻してくれるぞ。これでかくれ家へ入れるが、ダレスによってみんな石にされてしまう。神殿のカギを持ってドルーガーの部屋へ！

入手すべきアイテム

通行証	神殿北部への通路をふさいでいる落とし格子を開けるために必要。発行所で手に入る
やすらぎの指輪	これをはめると魔法使用時の消費MPを抑えることができる。テレパシーと併用しよう
聖なる杯	この杯にレグの家の井戸水を注ぐと聖水となり、これを飲むと魔物が人間の姿になる
神殿のカギ	神殿の中は、あちこちの扉にカギがかけてある。これらを開けることができるカギだ
銀色のペンダント	身につけて女神像に触れると神殿本館に進むことができる。なかなか見つからないのだ





女神像から神殿本館へ

ドルーガーを倒すと後ろの扉が開く。中には女神像があるので、導きの巻物で話をしよう。2つのペンダントについての情報が得られる。銀色のペンダントは、サダの石像がある地下水路の右上のほうにあるぞ。

銀色のペンダントを身につけて女神像に触れると、本館へとワープ。少しウロウロしていると、リラの貝がらからハダトが話しかけてくる。タルフが訪ねてきているので、一度帰ろう。

本館へ戻って魔物の話を聞くと、キースが水路室のカギを持っていると分かった。本館から入れる3つ目の地下水路へ探しにいこう。右上にいるぞ。水路室は、かくれ家の地下水路にある龍の紋章の扉の中だ。パネルを押すと水がなくなり、水路の中を歩けるようになる。3つめの地下水路から女神の宮殿へ。

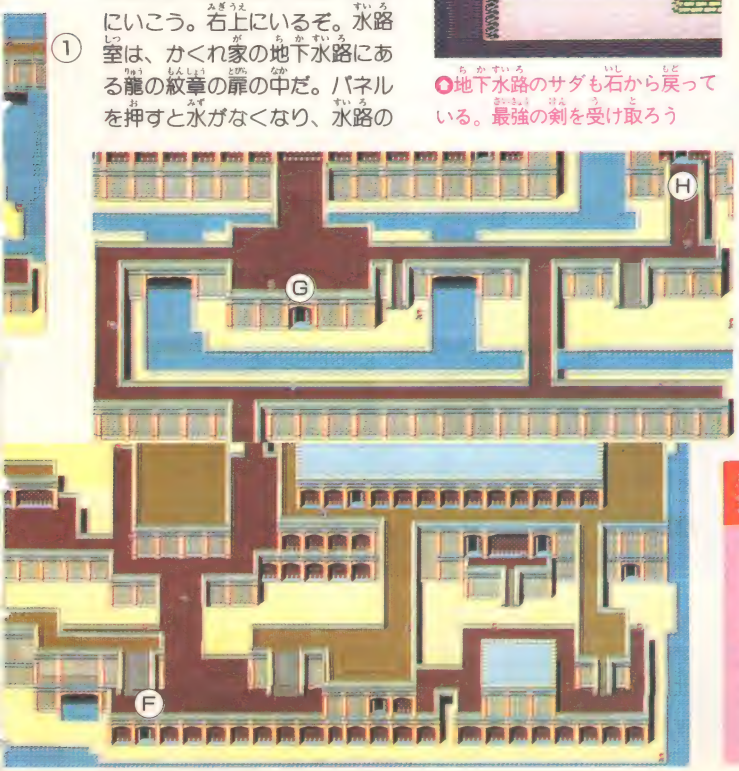
宮殿では石になった人々を救う方法を教えられる。夢見の石像を取りに鐘つき堂へ登るのだ。入口でザバを倒すと、鐘つき堂に入れる。マリアがいけにえになった後で夢見の石像が手に入るが、像の片目である黒真珠がない。会議室に隠されているぞ。人々の石化を解いて金色のペンダントを受け取り、中枢へ進め。

地下水路のサダも石から戻っている。最強の剣を受け取ろう

入手すべきアイテム

水路室のカギ	水路の量を調整している部屋のカギ。龍の紋章が目印
隼の彫像	鷹の彫像の強化版。画面内すべての魔物を追いかける
夢見の石像	鐘つき堂の頂上でかざすと、石にされた人々が元に戻る
黒真珠	バーンドブレスのときと違い、石像の片目として使用
金色のペンダント	ドルーガーの部屋の女神像に触れると中枢へ運ばれる

ダレスを倒し、ダームのもとへ



Ⓒ	ドルーガーの部屋
Ⓓ	ラミアの村へ
Ⓔ	ザバの部屋
Ⓕ	通行証発行所
Ⓖ	会議室
Ⓗ	水路(サダの石像)

最後の戦いは近い

ダレスを倒すと中枢へ。仲間たちと、魔の根源が待っている。

神は戦えない。己の力を信じるのみ！

※マップ内の数字はつながりを示す

RPG 攻略大全 2

ラクロア城からサタンガンダム城までを攻略

SDガンダム外伝

ナイトガンダム物語

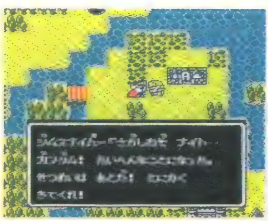
KNIGHT GUNDAM STORY

バンダイ
1990年8月11日発売
フィールド型RPG
6800円(税別)

ユニオン族の伝説の勇士・騎士ガンダム旅立つ！　ユニオンの仲間たちと力を合わせ、魔王・サタンガンダムを倒し、ラクロア国のフラウ姫を救出することができるか！

スダ・ドアカワールドに平和を…

凶悪なモンスターやMSを率いるジオン族の魔王・サタンガンダムにラクロア国のフラウ姫がさらわれたことから物語は始まる。正義を愛するユニオンの仲間と力を合わせ、スダ・ドアカワールドに平和をとりもどせ。



これから冒険の旅が…

これがスダ・ドアカワールドだ

スダ・ドアカワールドは、ラクロア城から北東にある湖にジオンのサタンガンダム城、南は砂漠や荒れた岩山がある。また、3種の神器、カードダスと同じ形の島があるが謎につつまれている。

攻略フローチャート

①ラクロア城
↓
②セントーの町
↓
③ザーンの村
↓
④石板の洞くつ
↓
⑤岬の家
↓
④石板の洞くつ(セイラが仲間に)
↓
⑥オーガスタの町
↓
⑦ギャロップの塔
↓
⑧ハッテの村
↓
⑨オデッサの町
↓
⑧ハッテの村(アイテム入手)
↓
⑩謎の通路
↓
⑪ムンゾの村
↓
⑫サタンガンダム城
↓
そして…

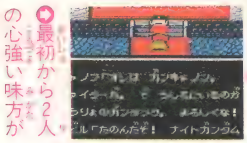
©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

仲間を探してジオンをたたけ!!

①ラクロア城

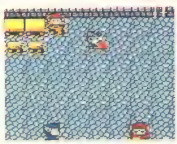
冒険はここから始まる。ここでは軍資金500Gもらえるので有効に使おう。

これがラクロア城の王様、レビル王だ

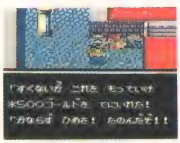


最初から2人の心強い味方がキャノン、タンク仲間に

3Fにはフラウ姫の愛犬、ハロがいる。手なづけとくといい



地下Fの訓練所は4人パーティ以上になると完成する



500ゴールドもくれるのでセントーの町で装備を整えよう

②セントーの町

ラクロア城のすぐ近くにあるセントーの町。ここではガンダムの装備を重点に整えよう。なぜかというと、町を出るとガンキャノンとガンタンクがパーティからはずれてしまうのだ。ガンダムのレベルが3ぐらいになるまで遠出はやめよう。

こづかい帳も大事に使おう

町を出ると一人っきり

旅の必需品?カードダスアルバム

売っている物

武器屋	つえ	10G
	短剣	15G
	銅の剣	100G
	鉄のおの	530G
防具屋	革の服	50G
	鉄のヨロイ	200G
	木の盾	60G
	革の帽子	35G
宿屋		4G
保険料		10G

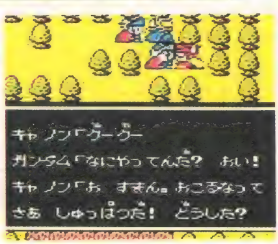
③ザーンの村

ザーンの村へ行く途中、アムロに遭遇。そして戦闘に勝つとガンタンクも戻ってくる。なおザーンの村ではカードダスバトルを挑んでくる奴がいる。カードバトルに勝つといよいよ4人パーティとして出発だ!!

カードダスバトルだ!!

そして、いよいよ洞くつを探索に行こう

ザーンの村の途中にアムロはいる



4人パーティの完成だ

売っている物

武器屋	薬草	5G
	毒消し	10G
	魔方陣マット	25G
	マーカーペン	10G
宿屋		10G
保険料		20G

④石板の洞くつ

古の石板が眠る洞くつ。ここではジオン族のモンスターとは違うスライムアッザムがいるので話しかけよう。

石板の洞くつではガンダムのレベルが4は必要だぞ

洞くつは地下2Fで構成されているのだ

洞くつの奥にはスライムアッザム。話しかけよう

この世界の宝箱はバウンドミミックなのだ

石板のかけらを見つけたら地上に戻ろう

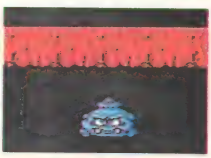
⑤岬の家

石板の洞くつで石板のかけらを見つけたら、地上へ戻りこの家でアイテムを手に入れよう。そしてもう一度石板の洞くつへ。

この付近のことならなんでも知っている老人の家だ

中にはみすぼらしい老人が一人で暮らしている

石板のかけらを見つけたあとに来るとアイテムが：



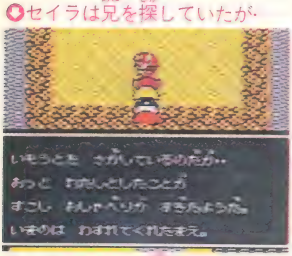
スライムアッザムにもう一度話しかけてみると・

5人目の仲間だ

セイラが仲間に

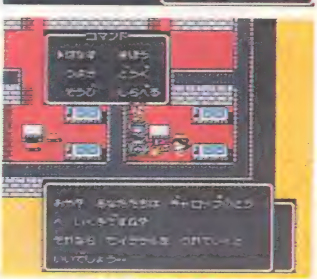
⑥オーガスタの町

石板の洞くつでセイラを仲間に加えたらオーガスタの町に行こう。ここでは値段も高いが強力な武器や防具がそろっているので買いかえてギャロップの塔を攻略するのだ。また、ある場所で謎の騎士シャアに会うことができる。シャアの話からするとセイラの兄なのでは　。



セイラは兄を探していたが・

ここでもカードダスバトルができる。勝つとあるカードをもらえるよ



これは宿屋の宿泊客との会話。村の人々の話は全部聞け

謎の騎士・シャア

売っている物

武器屋	短剣	15G
	銅の剣	100G
	鉄の剣	400G
	鉄のおの	530G
	鋼の剣	1500G
防具屋	鉄のヨロイ	200G
	きぬのローブ	600G
	鋼のヨロイ	1500G
	鉄の盾	120G
道具屋	薬草	5G
	魔方陣マット	25G
	魔法のローブ	30G
	マーカーペン	10G
	けむり玉	40G
宿屋		15G
保険料		30G

⑦ギャロップの塔

この塔へはセイラを連れて来ると無駄な戦闘をさけられるぞ。あと、この塔は右回りに進んで行けば迷うことはない。

●ギャロップの塔入口でランバ・ラルに足止めを・

●闘将ランバ・ラルとの死闘、戦わないこともできる

●いよいよ最上階。穴に入る前に体力を回復させよう

●ジオン族の凶悪モンスター、ジャイアントジオング

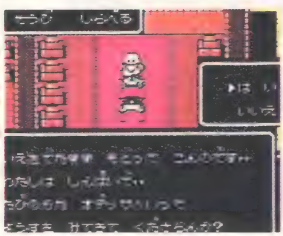
●ついに3種の神器の一つを発見!!

⑧ハッテの村

力の盾を入手したガンダム一行。しかし、装備する間もなく黒い三連星に奪われてしまうので、とりあえずハッテの村へ行こう。ここで村長の頼みを聞いてあげるとイイことがあるぞ。

●黒い三連星がいきなり・・

●盗賊とは、もしや



●村長の娘を探せ!!

売っている物

道具屋	薬草	5G
	傷薬	20G
	魔方陣マット	25G
	賢者のつえ	1000G
宿屋		20G
保険料		40G

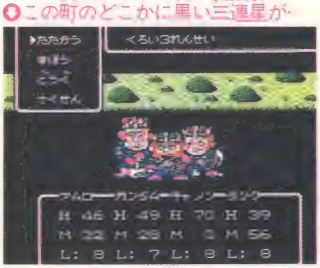
●村長の娘を探し出したらもう一度こよう

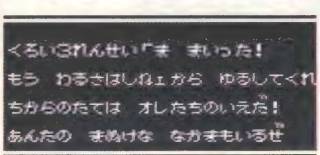
⑨オデッサの町

黒い三連星の住み家がここオデッサの町だ。この町のどこかに村長の娘がいる。話してみよう。するといよいよ黒い三連星との戦いだ。黒い三連星を倒したらもう一度ハッテの村の村長の家へ行こう。

●オデッサの町はまさに盗賊の町

●この町のどこかに黒い三連星が

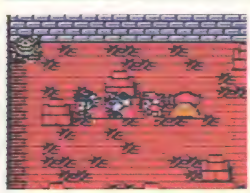




●黒い三連星を倒すと観念したようで、力の盾をちゃんと返してくれるぞ

売っている物

武器屋	とうぞくの剣	3600G



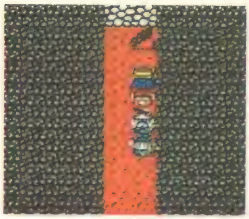
●マヌケな仲間ジムスナイパーを救え

●そして、ついに力の盾が自分の物に

⑩謎の通路

ムンゾの村に通じるただ唯一の通路がコレだ。でもここにはハッテの村で入手したアイテムを使って中に入ろう。中では悲しい出来事が‥。

◎村長の娘を助けないことには始まらないぞ



◎通路で移動中は敵は襲ってこないのだが

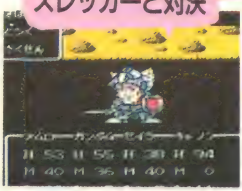
⑪ムンゾの村

サタンガンダム城への最後の拠点。ここでは、魔法のロープと魔方陣マットを必ず買っておこう。でないとサタンガンダム城から抜け出せなくなるぞ。

それと、広場では戦士スレッガーが戦いを挑んでくるので、戦って仲間にしよう。このゲームの後半で力を発揮するキャラだ。それから、謎の通路を抜けるとラクロア城には入れないよ。

◎ここには勝負師、戦士スレッガーがいる

スレッガーと対決



◎何回でも勝負を挑んでくるが‥

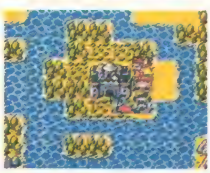
売っている物

道具屋	しびれ薬	30G
	薬草	60G
	傷薬	5G
	毒消し	20G
	魔方陣マット	25G
	魔法のロープ	30G
宿屋		40G
保険料		80G

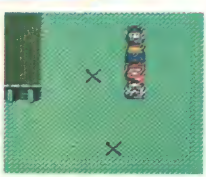
⑫サタンガンダム城

悪の権化・サタンガンダムがいるのがココ。ここまでくると敵も強力なので気をつけろ。それと中は結構広いのでマーカーペンを使うとラクに進めるぞ。

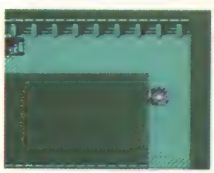
◎サタンガンダム城から東にある一軒家に行こう



◎いよいよ到着。気をひきしめて行こう!!



◎城の内部は迷うかも知れないがマーカーペンで楽勝



◎そして、いよいよ最上階。がんばるのだ

◎サタンガンダムの登場。心してかかれ

ついに…

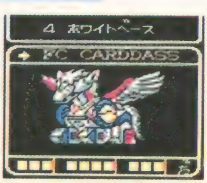
それから先は…

サタンガンダムを倒したからといってゲームは終わる訳ではないのだ。これから先は船やホワイトベースなど入手して広大なスダ・ドアカワールドを救え。

◎サタンガンダムを倒したらラクロア城へ戻ろう

◎後半では船で大陸を横断したりもする

◎敵ももちろんドンドン強力になってくるぞ



◎そして、ガンダムには不可欠なホワイトベースも

◎かたいキャラもゾクゾクでてくるのだ

全魔法リスト

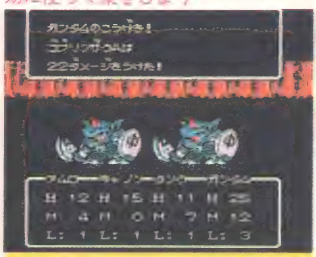
タンクやセイラなどは剣による通常の攻撃よりも魔法による攻撃の方が得意なので、どんどん使おう。なお、HPやMPなどはレベルが上がると完全に回復するということを覚えておくといいぞ。

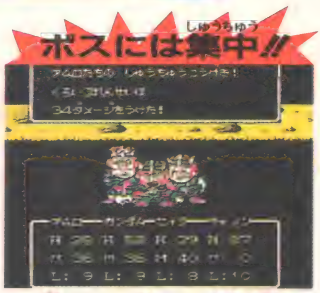
系統	名前	消費MP	使用者	効用
攻撃	ガン	2	タンク、アムロ、セイラ	敵に約10ポイントのダメージを与える。タンクはレベル1から使用。
	ザーベ	3	ガンダム、タンク、アムロ、セイラ	ガンの2倍のダメージを与える。剣術の弱い奴が使え。
	ファン	4	ガンダム、セイラ	敵全員に約20ポイントのダメージを与える。かなり有効。
	ムービガン	4	ガンダム、アムロ、セイラ	敵に約30ポイントのダメージを与える。強力な呪文だ。
	バズ	5	ガンダム、タンク、スレッガー	敵に約40ポイントのダメージを与える。爆発技。
	ルフィラー	4	ガンダム、タンク、アムロ、セイラ	敵に約50ポイントのダメージを与える。超強力。
	ファンネル	6	タンク、セイラ	これも敵に50ポイントのダメージを与える魔法だ。
	ムービサーベ	6	タンク、セイラ	サーベを強力にした呪文。敵もとまどうばかりだ。
	ソーラ	7	タンク、セイラ	敵を光でつつみこむ荒技。たまったもんじゃない。
	バズレイ	8	スレッガー	バズの2倍の威力をもった魔法。強敵相手に使用するのだ。
	メガファン	—	——	敵全員にファンの魔法を唱える。ザコキャラをかたづけたいときなど。
	ムービルフィラー	—	——	ルフィラーの強力版。ボスキャラ戦に使えるぞ!!
	メガサーベ	—	——	サーベの超強力版。これをくらったらひとたまりもないぞ。
	メガバズ	—	——	敵全員にバズをとなえる。これもなかなか使えるのだ。
	メガルフィラー	—	——	ルフィラーの3倍の能力がある。これで敵をつぶせ。
	ソーラレイ	—	——	相手を一瞬にして消し去る技。でも失敗することも…。
	メガソーラ	—	——	上のソーラレイを敵全員にかける殺人技なのだ。
回復	ミディ	3	ガンダム、タンク、アムロ、セイラ	ガンダム、タンクは最初から使える回復の呪文だ。
	ミディア	5	タンク、セイラ	ミディの約2倍の効力を持っている。使えるぞ。
	ミディアム	10	タンク	味方1人のHPを完全に回復させることができる。
	マディア	20	タンク、セイラ	味方全員のHPを回復する。これが使えるようになると楽。
	マディアム	—	——	全員のHPを約80ポイント回復させることができるのだ。
	リバイブ	—	——	死んでしまった仲間を復活させることができる。
	ピュア	3	タンク、セイラ	体の中の毒素を一気に消し去る。毒消しのアイテムはもういらない。
	ピュアラ	3	タンク、セイラ	パーティ全員のマヒ状態を回復。健康な状態に戻すぞ。
補助	ホバー	5	タンク、セイラ	パーティ全員のすばやさを戦闘中に上げることができる。
	ゼータ	8	タンク	強さを上げる呪文。ボス戦などにかなり有効なのだ。
	ビット	3	タンク、アムロ、セイラ	敵をしばらくの間、気絶させる。戦闘能力をなくさせる。
	サイコミュ	8	タンク、セイラ	敵全員の頭を混乱させて同士討ちをさそう魔法だ。
	ミノフス	5	セイラ	しばらくの間、敵1匹の呪文を封じこめることが可能だ。
	ミノフスキー	8	ガンダム、アムロ	敵や味方、すべての呪文を封じこめる恐ろしい魔法。
	ネット	—	——	敵の防御力をダウンさせることができるのだ。
	スキップ	—	——	敵のうしろにまわりこむことができる。有利に使え。
	リスキップ	—	——	うしろにまわりこんだ味方をもとにもどす魔法。
	ツイン	—	——	魔法をかけることによって分身を使うことができるぞ。
移動	アウト	—	——	戦闘から抜け出すことができる。でもボス戦では無理だぞ。
	モノアイ	3	ガンダム	敵との戦闘を楽に進めることができるので有利に進められるぞ。
	ターン	5	ガンダム、タンク、セイラ	1度行ったことのある場所へ一瞬にして戻ることができる。
	ケーブ	8	タンク、セイラ	ダンジョンや塔から一瞬にして抜け出すことができる。
	マーカー	3	ガンダム	ダンジョンや塔の床に×印の目印をつけることができる。
防御	ハニカム	5	タンク、セイラ	パーティ全員の防御力をアップさせる。ボス戦に有効だ。
	フィムル	5	タンク、セイラ	魔法に対する防御力を上げる。これもかなり有効だぞ。

ラクロア城～サタンガンダム城 敵キャラリスト

これがラクロア城からサタンガンダム城に出現するジオン族のモンスターや騎士などの一覧表がコレだ。新しい場所に行って初めてそのモンスターに遭ったときとか、レベルアップのめやすとかにどんどん活用して欲しい。そして、戦闘に慣れて来たら作戦コマンドを利用して戦おう。なお、17ページ下の4匹はボスキャラなので注意しよう。

●戦闘に慣れたら作戦コマンドを有効に使って楽をしよう





●1匹のボスに対しては集中攻撃がかなりの威力を発揮するぞ

ゴブリンザク

●出現場所
ラクロア城付近

●特徴
ザコ中のザコ。最初の内でも苦戦もしない。

HP	4
MP	0
強さ	2
防御	2
すばやさ	2
経験値	2

ワームアッグガイ

●出現場所
ラクロア城付近

●特徴
ゴブリンザクよりちょっと強いぐらいだ。

HP	5
MP	0
強さ	3
防御	4
すばやさ	3
経験値	2

タートルゴック

●出現場所
ザーンの村付近

●特徴
レベル上げによい。でも毒をもっているぞ。

HP	10
MP	0
強さ	8
防御	5
すばやさ	3
経験値	5

戦士ザク（ファイター）

●出現場所
ザーンの村付近

●特徴
ゴブリンザクの強力版。回復呪文ミディを使用。

HP	12
MP	10
強さ	8
防御	10
すばやさ	7
経験値	6

騎士ジオング（ナイト）

●出現場所
ザーンの村付近

●特徴
序盤の雑敵。ファンの呪文を唱え剣術も上手。

HP	25
MP	40
強さ	8
防御	8
すばやさ	8
経験値	10

スライムアッザム

●出現場所
石板の洞くつ

●特徴
けっこう固いモンスター。仲間も呼ぶぞ。

HP	18
MP	0
強さ	10
防御	10
すばやさ	8
経験値	5

バウンドミミック

●出現場所
石板の洞くつ

●特徴
防御が高い上に防御系のハニカムを使う。

HP	25
MP	200
強さ	5
防御	20
すばやさ	20
経験値	26

スケルトンドーガ

●出現場所
石板の洞くつ

●特徴
洞くつ内での強敵。直撃攻撃はさけたいが…。

HP	8
MP	0
強さ	35
防御	5
すばやさ	10
経験値	13

※上の表の経験値は平均の値です

騎士グフ

●出現場所
ギャロップの塔

●特徴
戦闘中に話しかけてきたりするので注意。

HP	30
MP	0
強さ	20
防御	20
すばやさ	8
経験値	28

戦士ドム

●出現場所
ギャロップの塔

●特徴
重装備の戦士。強力な呪文バズを唱える。

HP	20
MP	5
強さ	30
防御	10
すばやさ	10
経験値	25

クラブマラサイ

●出現場所
ハッテの村付近

●特徴
ファンを唱える。カニのようなモンスター。

HP	35
MP	30
強さ	20
防御	40
すばやさ	20
経験値	50

シーフザク

●出現場所
ハッテの村付近

●特徴
強くはないが、集団で攻撃してくる。

HP	35
MP	50
強さ	25
防御	25
すばやさ	20
経験値	40

キラーズゴック

●出現場所
ハッテの村付近

●特徴
両手のツメが超強力。ナメてかかると…。

HP	40
MP	0
強さ	40
防御	30
すばやさ	15
経験値	50

騎士ギャン

●出現場所
ムンゾの村付近

●特徴
剣術の得意な騎士。ヨロイも着てて強い。

HP	40
MP	60
強さ	35
防御	35
すばやさ	20
経験値	63

騎士ゲルググ

●出現場所
ムンゾの村付近

●特徴
サーベルを手に襲ってくる。ファンも唱える。

HP	50
MP	100
強さ	40
防御	40
すばやさ	25
経験値	70

騎士サザビー

●出現場所
サタンガンダム城

●特徴
サタンガンダムの側近。魔法が強烈だぞ。

HP	40
MP	512
強さ	30
防御	40
すばやさ	30
経験値	60

ランバ・ラル

●出現場所
ギャロップの塔

●特徴
ギャロップの塔の門番。女に暴力はふるわない。

HP	150
MP	35
強さ	25
防御	25
すばやさ	12
経験値	208

黒い三連星

●出現場所
オデッサの町

●特徴
物を盗んで生計を立てている盗賊の親玉。

HP	165
MP	0
強さ	30
防御	50
すばやさ	25
経験値	400

ジャイアントジオング

●出現場所
ギャロップの塔

●特徴
騎士ジオングが進化？したもの。かなり強い。

HP	？
MP	？
強さ	？
防御	？
すばやさ	？
経験値	？

サタンガンダム

●出現場所
サタンガンダム城

●特徴
魔王サタンガンダム。しかし、その正体は？

HP	？
MP	？
強さ	？
防御	？
すばやさ	？
経験値	？

悪魔と化した幻魔の野望を打ち砕こう

影狼伝説

KAGEROU DENSETSU

ピクセル
1990年5月11日発売
アクション RPG
6200円(税別)

影の里では父と3人の子らが技をみがいていた。しかし、この世界も幻魔に狙われ、父は3人の子を残し散っていった。残された子供たちは、幻魔を倒すべく旅立つのだった。

幻魔を倒すための最短完全攻略!!

この「影狼伝説」の舞台となる世界は、下のマップで示すように、かなり広い。しかも、1画面ごとにスクロールしてしまうので、ちょっと入り組んだところだと、なかなか目的の場所に着かないので、イライラしてしまう。そこで、このマップをよく見ながら進んでほしい。そうすれば、迷うことなく目的地へたどり着くことができるだろう。

また、マップ上に示す数字の順に進んで行けば、かなり短い時間でクリアすることも可能だ。早くエンディングを迎えよう。

▲1画面ごとにスクロールする

重要地点

①スタート地点
②ほら穴
③第一の中ボス(つちくれ)
④第二の中ボス(ふうが)
⑤第三の中ボス(すいしょう)
⑥第四の中ボス(かえん)
⑦最後のボス(幻魔)

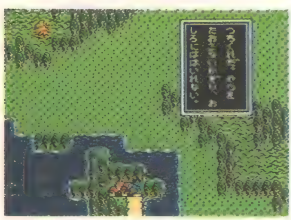
©㈱ピクセル

第一の中ボス・つちくれまでの道のり

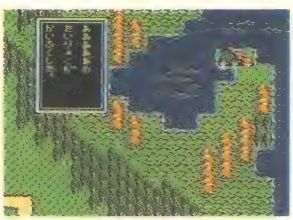
まず、ゲームを始めたばかりのときは、レベルアップに専念しよう。始めたばかりだと、HPがとても少なく、やたらとカプセルを使ってしまうからだ。このあたりの敵に対しては、まだ忍術を使わなくても十分に戦うことができる。

少しレベルが上がったなら、スタート地点から下の方向へ進んでみよう。あちこちから情報を入手しながら進んでみると、影狼のファンがいる里が見つかるはずだ。ここでは体力を回復してくれるので、ここを拠点にして動き回れば、カプセルを使わなくてすむぞ。第一の中ボス・つちくれは、突然土の中から出てきて攻撃してくるが、動きをよく見れば倒せるぞ。

いちばん北にある里で、カプセルをもらえるぞ



第一の中ボス・つちくれを倒さないと、北の城に入れないのか



ここでは、体力の回復をしてくれるのだ

第一の中ボス・つちくれだ。土の中から攻撃してくるぞ

第二の中ボス・ふうがまでの道のり

第二の中ボス・ふうがは、マップのちょうど真ん中あたりにある迷路のいちばん奥にいる。この迷路の入口には鍵がかかっていて、すぐには行くことができない。ところがその鍵は第一の中ボス・つちくれが持っていたのだ。つまり、つちくれを倒せば自動的に手に入る。この迷路の中にも、体力を回復してくれる里があるので、ここを拠点にして動き回ろう。

第二の中ボス・ふうがは、空を自由に飛び回ることができる。そこでこいつに対しては、忍術で時間を止めて戦うのが有効だろう。どうしても空中戦になってしまうので、あちこちに隠されている手裏剣を取って増やしておこう。

ここで新型の手裏剣をもらうようにしよう

鍵さえ持っていれば、ここから先へ入っていける

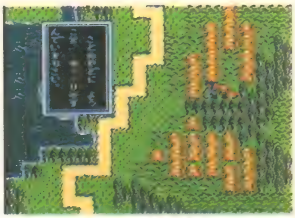
迷路にあるここでは、体力を回復してくれるぞ

第二の中ボス・ふうがだ。空を自由に飛び回るぞ

第三の中ボス・すいしょうまでの道のり

第三の中ボス・すいしょうのいるところは、ふうがのいるところからあまり離れていない。迷路を入口のほうへ戻り、そのまま上に上がっていけば着いてしまうはずだ。この途中にある里の宿は、体力を回復してくれる便利なところだ。すいしょうに挑戦する前は、ここを拠点にして、レベルアップをするようにしよう。そろそろザコキャラも強くなってきているので、ザコ相手にも忍術を使うこともあるはずだ。

すいしょうに対しては、つちくれと同じような戦い方で勝てるはずだ。相手の動きを止める忍術を使い、その間に集中攻撃をすれば、かなりのダメージを与えることができるぞ。



ここでも体力を回復してくれるぞ。レベルアップに利用しよう

この橋はわたってはいけない。落ちてゲームオーバーになるぞ

この「おふのさと」ではどとんの術の巻物をもらえるぞ

第三の中ボス・すいしょうだ。氷を落として攻撃してくる

第四の中ボス・かえんまでの道のり

すいしょうのいるところから第四の中ボス・かえんのいるところまでは、ものすごく離れている。カプセルは必ず最大所持数の9個を持って行きたい。そして、忍術は全て覚えていないと苦しい戦いになるだろう。手裏剣もたくさんほしいところだ。もし数が少なかったら、ザコとの戦いで手に入れるようにしよう。やっぱり手裏剣もたくさんあったほうが楽だぞ。

第四の中ボス・かえんは、火柱を立てて攻撃してくる。この火柱に当たってしまうと、あっというまにHPが減ってしまうぞ。できるだけ火をよけながら、ふぶきや時を止める忍術で相手の動きを止めて、攻撃するのがいいだろう。

こんなところにも里があるぞ。忘れずに立ち寄ろう

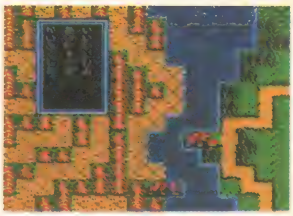
敵が待ている、へんな洞くつもあるのだ

ここでも、新型手裏剣をくれるぞ。たくさん増やしておこう

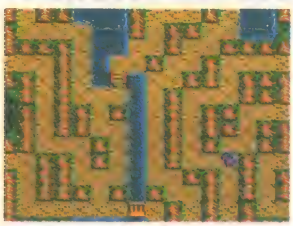
第四の中ボス・かえんだ。火で攻撃してくるイヤな奴だ

最後の決戦!! 大ボス・幻魔との戦い

4人の中ボスたちを倒すと、いよいよ幻魔との戦いだ。この幻魔の居所は、第四の中ボス・かえんのいたところから、さらに進んだいちばん奥のところにいる。ここもまた複雑な迷路となっているので、なかなかボスのところまでたどり着けない。マップを参考にして進んでほしい。幻魔との戦いには、もちろん全ての忍術を覚えておきたいし、カプセルも9個持っていたい。そして、いままでに鍛えたテクニックと忍術で、全力を出し切って戦ってほしい。ここの城に入ると、自動的にスタート地点へ戻されて、そのあとでほら穴へ行き、そこで待ち構えている幻魔に勝つと、ゲームエンドになるぞ。



ここでも体力を回復してくれるぞ。カプセルはキープしておこう



ものすごく入り組んでいて、なかなかボスのところへ着かないぞ

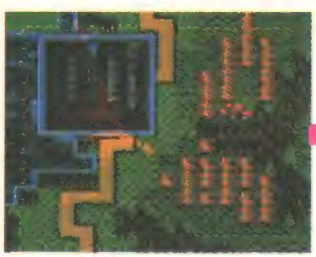
この城の中へ入れば、大ボス・幻魔との対決だ

大ボス・幻魔だ。すべての力を出し切って戦おう

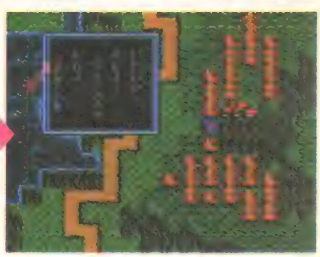
困ったときはウル技を使おう

○死んだ人間が生きかえる

マップ画面上でⒶボタンを押してウインドウを出そう。そして「ひとかえる」で生き返らせたい人のところにカーソルをおこう。そこでⅡコンの上とⒶボタンを押しながら、Ⅰコンのを押してみると、死んでいた人が生き返っているのだ。



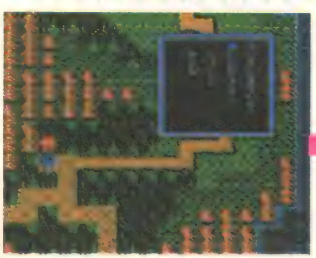
死んだ人間にカーソルを合わせて



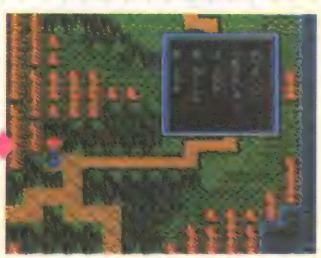
コマンド入力で生き返ったぞ

○全ての忍術を覚える

マップ画面上でⒶボタンを押してウインドウを出そう。そこでⅡコンの下とⒷボタンを押しながら、Ⅰコンの上とⒶボタンを同時に押してみよう。すると、全員が全ての忍術を覚えてしまうのだ。レベル1でもできちゃうぞ。



ここでコマンドを入力しよう



すると、全ての忍術を覚えている

RPG 攻略大全 4

「ぬし」がひそむポイントまで徹底攻略！

川のぬし釣り

KAWA NO NUSHIZURI

パック・イン・ビデオ
1990年8月10日発売
フィールド型 RPG
6300円（税別）

川のどこかにひそむ「ぬし」を釣りあげるために、旅立った少年。そのゆくてで起こる、さまざまなイベントのクリアの方法と、「ぬし」のひそむポイントを公開しよう。

釣りを完全にマスターするための3つの心がまえ

このゲームは、釣った魚をお金に換えて、それで必要なアイテムや、釣り具などを買っていく。つまり、釣りをしなければ、先に進めないようになっているのだ。そこで、有利にゲームを進めるためにも、釣りがマスターできる心がまえを3つ解説する。ぜひ、参考にしてくれ。

1.ポイントを探る

釣り場に着いて、釣りをする前に、魚がどのへんにひそんでいるか、考えてみよう。渦が巻いている所や、川の中の障害物のまわりは、魚がひそむポイントとみてよい。そこを目安に各釣り場で釣りをすることが、よい結果につながるのだ。

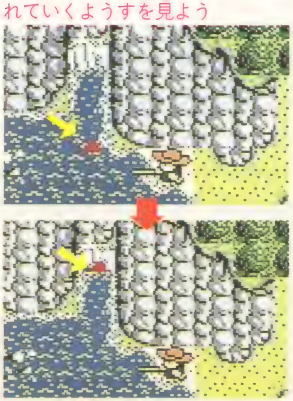
Bボタンを長く押すと遠くのポイントまでハリをとばせるぞ

他にも石やクイ、アワがでているまわりは好ポイントだ

2.ウキの流れを見る

しばらくアタリがない時は、ウキが今、流れているか見てみよう。もし、止まっていれば、そこのポイントでは釣れないというサインだ。そしたら、ポイントをずらしてみることだ。

矢印に注目！　ウキが徐々に流れていくようすを見よう



ウキの動きが止まったら、そこに魚はいないということだ

3.ムリに引かない

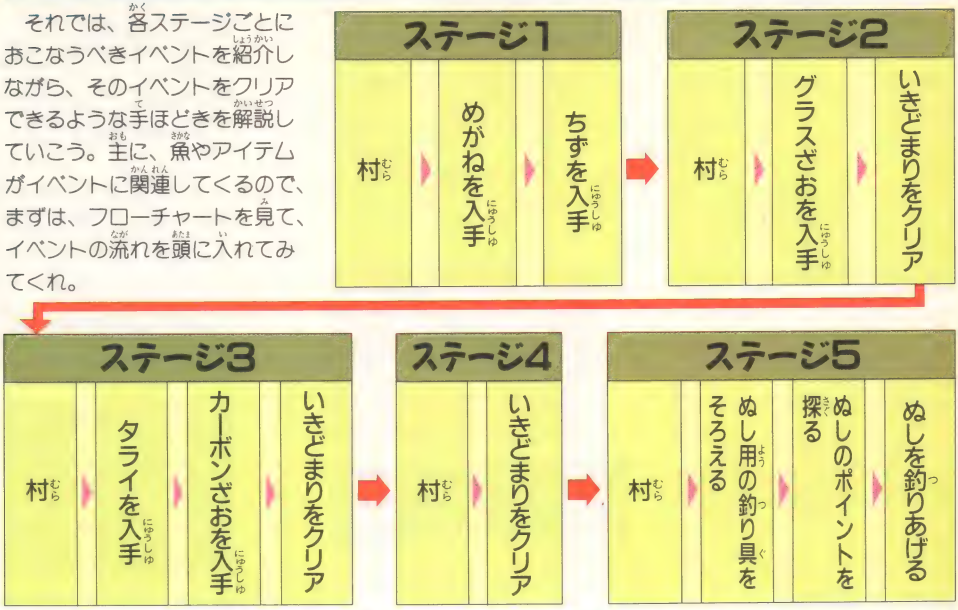
ハリにかかった魚が、身をくねらせている時は、押している⒝ボタンをはなそう。ムリすると糸を切られるぞ。また、魚との距離が10メートル以上はなれた場合は、逃がした方が無難だ。

魚の種類、大小にかかわらずムリをするとこうなるぞ

©PACK-IN-VIDEO

5つのステージを経由して「ぬし」のもとへ案内しよう

それでは、各ステージごとにおこなうべきイベントを紹介しながら、そのイベントをクリアできるような手ほどきを解説していこう。主に、魚やアイテムがイベントに関連してくるので、まずは、フローチャートを見て、イベントの流れを頭に入れてみてくれ。

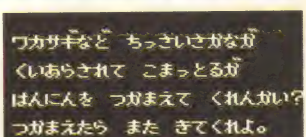


ステージ1 ～渓流～

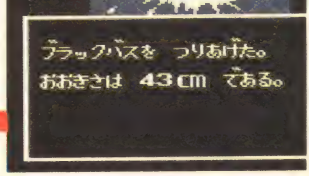
序盤ということで、魚も釣りやすく、しかも比較的大物がひそんでいるので、ここで十分釣りを練習してほしい。ステージの中間付近まで進むと、ブラックバスのポイントがある。釣ったブラックバスを、村の老人に持っていくと、ほら穴の場所が書いてあるちずがもらえるぞ。また村では、ステージ2、5で使うかぎを買っておこう。

ここでやること
●ブラックバスを釣る
村で買っておくもの
●かぎ

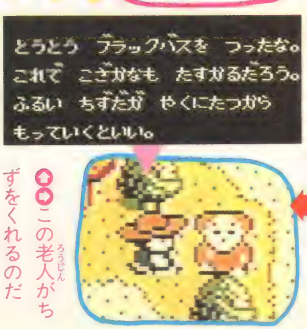
●ここがブラックバスのポイントだ。エサはミミズを選べ



●●メッセージは重要なヒントだぞ



●●ブラックバスを釣ったら、すかさず村へ持っていこう



●●この老人がちずをくれるのだ

ステージ2 〜上流〜

ここは、村の民家に入って、宝箱を見つけよう。ステージ1で買っておいた、かぎを使って箱をあけると、グラスざおが入っているぞ。また、ステージの最後にいきどまりがあるが、ちずでほら穴がある場所を確認して、じしゃくのハリの指す方向に進めば、ほら穴が開いて次のステージに進むことができるぞ。

ここでやること

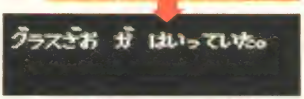
- ●宝箱を見つける
- ●ほら穴をだす

村で買っておくもの

- ●じしゃく

●店の看板がでていないのが民家だ。この中に入ろう

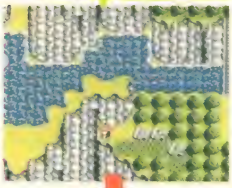
●部屋の奥に宝箱がある



●これで大物がかかっても安心

いきどまりになったら…

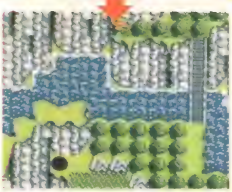
●ステージの最後だが、いきどまりだ



●ちずでほら穴の場所を見て、じしゃくを使おう

ちずとじしゃくを使おう

●じしゃくに従って進むとほら穴があく



ステージ3 〜中流〜

ここは、キンブナとハリヨを釣ろう。釣ったあと、村へ持っていくと、キンブナはたらいに、ハリヨはカーボンざおに換えてくれるぞ。また、ステージの最後で、タヌキが木に化けてほら穴をふさいでいる。そいつは、村で買っておいたはなびを使って、けちらしてしまえば、クリアできるぞ。

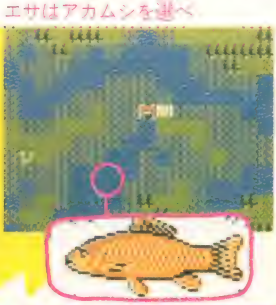
ここでやること

- ●キンブナを釣る
- ●ハリヨを釣る
- ●タヌキをおどす

村で買っておくもの

- ●はなび

●ここがキンブナのポイントだ。エサはアカムシを選べ



ここで釣れる！

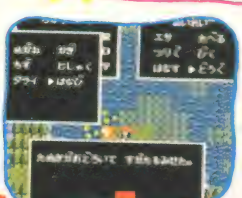
●ここがハリヨのポイントだ。エサはカワムシを選べ

ここで釣れる！

●ステージの最後だが、いきどまりだ

●あやしい木が現れた!!

●木のそばに行ってはなびを使うのだ

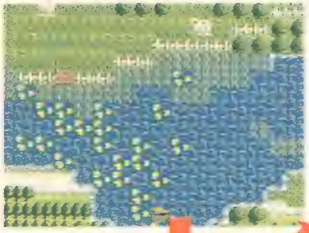


●タヌキが逃げてほら穴があく

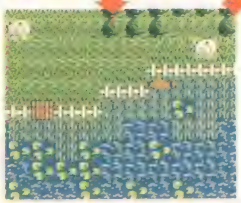
ステージ4 〜下流〜

ブタがいるところまで来ると、またまたいきどまりがある。でも、村で買っておいたハンマーで、とびらをこわせば、簡単にクリアできるぞ。

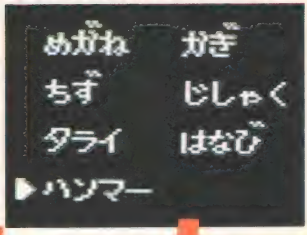
ここでやること
●とびらをこわす
村で買っておくもの
●ハンマー



川の上は水辺で先に進めない



陸の上もサクがジャマでいきどまりだ



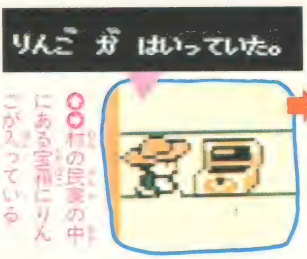
このとびらの前でハンマーを使え

簡単にとびらをこわすことができるぞ

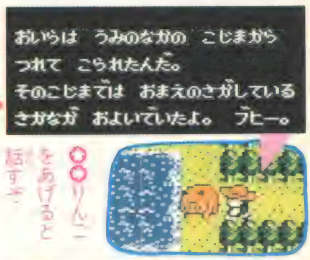
ステージ5 〜河口〜

村でりんごを取ったら、ステージ4の茶色いブタの所までもどってみよう。「ぬし」のポイントを教えてくれるぞ。そして、再びもどった村で、「ぬし」用の釣り具をそろえたら、「ぬし」がひそむポイントへ急げ!!　はたして「ぬし」の正体は・？

ここでやること
●ぬしのポイントを探す
●ぬしを釣りあげる
村で買っておくもの
●ぬしざお
●ぬしばり



村の民家の中にある宝箱にりんごが入っている



りんごをあげると話すぞ

「ぬし」のエサであるカエルはステージ2で釣れるぞ

ぬしざおとぬしばりは必ず必要になるのだ

ここが「ぬし」のひそむ小島だ

マルの所にワキが流れていくようにしよう

ぬしはココにひそんでいる!!

●川のぬし釣り

RPG 攻略大全 5

最短ルートと、全ボス完全攻略で撃魔!!

じゃじゃ丸撃魔伝

幻の金魔城

JAJAMARU GEKIMADEN

ジャレコ
1990年5月29日発売

アクション RPG	5900円(税別)

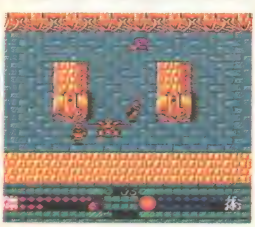
例によって捕らわれの身になってしまったさくら姫を助けるついでに(?)、国まで救ってしまおうという、このゲーム。誰でもクリアが可能な必勝攻略法を伝授しちゃおう。

妖魔撃退の心得5か条。胆に命じておくべし

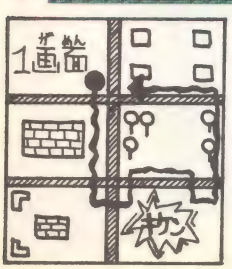
まずは、ゲームクリアに絶対に役立つテクニックと知識を厳選して紹介。これさえ守っておけば、あとは守護妖魔どもとの対決だけに専念できるはず!!

1 なんと、基本は逃げだ

じゃじゃ丸は守護妖魔を倒したときだけレベルアップするから、お金を稼ぐ必要がある場合以外は、ザコとの戦闘は、ほとんど無意味だ。したがって、道中では、スクロールを上手に利用して逃げまくるのが利口だぞ。



画面の端を移動しよう



こういうラインどりを応用して、ひたすら逃げまくれ!!

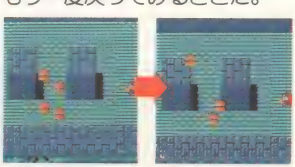
2 必ず村に戻ろう

守護妖魔を倒したら、必ず村に戻って人々の話を聞くこと。必ず誰かしらが、先に進むために必要なアイテムをくれることになっているからね。

迷わず直行しちゃえ!!

3 宝箱にダマされるな

お金やアイテムが入っている、ありがたあい宝箱。でも、宝箱ソックリの妖怪も登場するのが少しヤッカイ。宝箱を見つけたら画面をスクロールさせてからもう一度戻ってみることだ。



スクロールさせて、また戻ると位置が違う。こいつらはニセモノ

4 安売り屋を利用せよ

孤島の村にある万屋は、とびっきり安く商品を売ってくれる。この村へは、イベントクリア後は2度と戻ることができないから、邪水のトリデをクリアしたら、人魚のお姫様と話をする前に万屋に寄っておくのが大切。

5 力技でもクリア可能!!

さて、このゲームでは、すべての守護妖魔に対して力技(薬や霊薬にまかせて、ダメージ覚悟で突っ込む)が通用する。薬と霊薬を買い込んで、道中を逃げまくれば、アクションの苦手な人でも必ず勝てちゃうのだ。

もうヤケクソ!! どうにでもなれ!!

ありゃりゃ、勝っちまいやがんの

©JALECO LTD

金魔城までの長い道のり〜大魔獣を倒せ!!

ここでは、最後の敵・大魔獣を倒すまでの最短ルートを解説。途中で、お金を稼がなくてはならない部分とかもあるけれど、①〜㉒まで順番に進んでいけば、効率よく大魔獣の待つ復活の渦にたどり着くことができるぞ。あとは、君の腕次第ってわけさ。

これが最短ルートなのだ!

①廃墟の城
●忍びの村を後にしたら、一目散にこの城に向かおう。城の占い師から無心の鍵がもらえる。

②開かずの洞窟
●無心の鍵を使えば、洞窟の扉を開けることができる。魔界仏を倒して、土とんの術を入手せよ。

③ご城下の村
●開かずの洞窟に捕らえられていた子供のおじいさんと話して、仙人の水蜘蛛をもらおう。

④赤毒の塔
●水蜘蛛を使えば赤毒の沼もノーダメージ。赤毒龍を倒して、日輪のお札と火球の術を入手。

⑤ご城下の村
●神主に会うために、再び村へ。お札の力を解放してもらえば、エリア2に通じる道が開ける。

⑥水晶の風穴
●もんじゃ寺に入るのに必要な水晶を取りに入ろう。たくさんあるけれど、1つ取れば十分だぞ。

⑦もんじゃ寺
●人食い和尚を倒して、捕らわれの娘を救出。寺へと続く階段で、人魂を倒してお金を稼ごう。

⑧墓守りの村
●もんじゃ寺から救出した娘と話せば、とんぶくの術が手に入り、さらにレベルアップもする。

⑨河童の隠れ里
●長老と話して河童の皿鏡をもらおう。この隠れ里の万屋では強力な武器、鬼の分銅を売っている。

⑩海辺の村
●エリア1に戻り、開かずの洞窟の右の扉からエリア3へ。長老から、なまずのほら貝をもらおう。

⑪東の岬
●なまずのほら貝を持ってここに立つと、なまず島に通じる道が現れる。迷わず前進あるのみだ。

⑫なまず島
●巨大な宝箱を開け、現れた精霊の質問に正直に答え、戦う勇気があると答えて青い塔の鍵を入手。

⑬双子の塔・青い塔
●塔の最上階で灯台魔と対決。こいつは守護妖魔ではないけれど、倒すと赤い塔の鍵が手に入る。

⑭双子の塔・赤い塔
●最上階には妖魔・玄妖顔が登場。倒せば、なまず太夫に会うことができ、分身の術が手に入る。

⑮悪霊船
●海辺の村の浜から乗り込む。船底で水妖魔を倒して身帰りの術を入手し、孤島に上陸。

⑯孤島の村
●人魚のお姫様と何回か話すと、水のトリデに入るために必要な、夕凪のしずくがもらえる。

⑰邪水のトリデ
●分銅でたたいても壊れない石板を押して、現れたワープゾーンを通って邪水の精が待つ部屋へ。

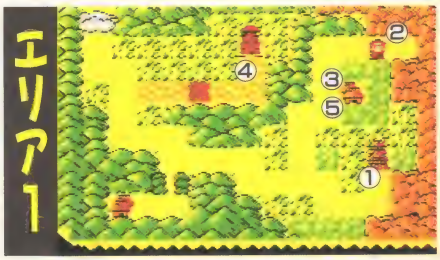
⑱孤島の村
●人魚のお姫様と話をすれば海辺の村に帰れるが、その前に万屋でアイテムを買い込むのを忘れずに。

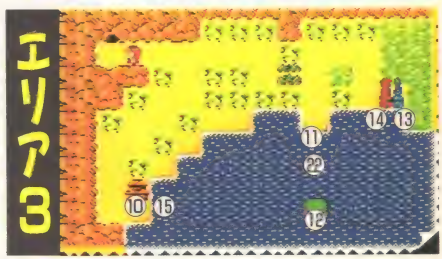
⑲三つ首の草原
●古代墓地に向かう途中、この草原で地鳴り坊と対決。倒せば、敵だんごの術が手に入る。

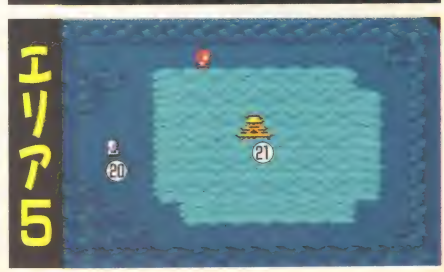
⑳よみのほこら
●古代墓地の地下通路を抜けてここに。地下にあるロウソクに火球の術で火を付け仁王炎の術入手。

㉑金魔城
●大妖僧を倒して殿様とさくら姫を救出。しかし、これで終わったわけではない。いざ最後の戦いへ。

㉒復活の渦
●エリア3に戻って渦に飛び込み、いよいよ最後の大決戦!!　大魔獣を倒して、エンディングだ!!







9匹の守護妖魔たちの動きをつかんで戦え!!

ここには、すべての守護妖魔の動きと攻略法を完全収録。前にも書いたように、すべての守護妖魔は力技で倒すことができるけれど、スマートに勝つことにも挑戦する価値はあるぞ。

守護妖魔の部屋。逃げ場はない

もう戦うしかない

①魔界仏

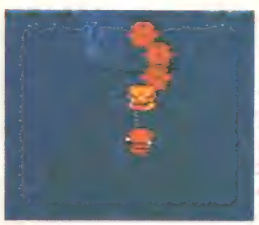
画面上部を左右に移動しながら、手を伸ばして攻撃してくる。こちらも画面上部に移動し、魔界仏の動きに合わせて移動。手を伸ばしている間は動きが止まるので、そのときを狙え!!

下で戦っては絶対ダメ

このタイミングが大事

②赤毒龍

最初は尾の部分が壁にくっついていて、振り子のような動きをしている。ある程度ダメージを与えると壁から離れて、体をくねらせながら移動するようになる。横から攻めるのが得策。

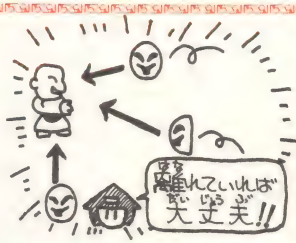


ここぞとばかり攻めろ

頭が戻っていくところを痛打だ!!

③人食い和尚

ワープして出現。同時に古銭の霊が4体、ランダムな位置に出現し、一瞬の後に人食い和尚の位置へと高速で移動する。このことから分かるように、接近戦はキケン。ここは無理をせずに、爆烈玉を使って倒したい。かなり強いヤツだからね。



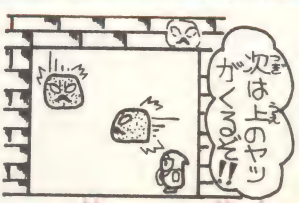
古銭の霊は、じゃじゃ丸を狙って飛んで来るわけではないのだ

爆烈玉なら楽だ!

思いっきりぶっつけろ

④玄妖顔

3つの巨大な顔が、壁に浮かび上がっては実体化し、まっすぐに移動する。そのうち、色の違うやつが本体。画面外に飛び去った直後に再び壁に浮かび上がるので、よく見ていれば本体を狙い撃ちすることが可能だ。



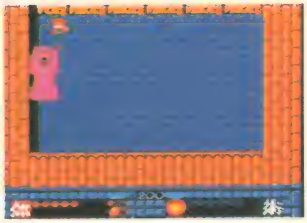
こんな感じで、3つの顔が飛び交う。ヘタに動かずに見切ろう!!

少し早メに、横からぶったたけ!!

⑤水妖魔

本体の動きは遅いのだが、防御と攻撃を兼ねた、これまた動きの遅い誘導弾(破壊可能)を出してくる。河童の隠れ里で鬼の分銅を買っておかないと勝負にならない。弾ごと串刺しにせよ。

○動きが止まるときまで耐えて



○止まったところを一気に攻める

⑥邪水の精

ランダムな位置に浮上。じゃじゃ丸めがけて、1度に2発ずつ弾を撃つ。浮上してから弾を撃つまでの間隔が短いので、向かって行くと痛いメにあう。時間はかかるが、最小限の移動で弾を避けながら、待ち伏せだ。

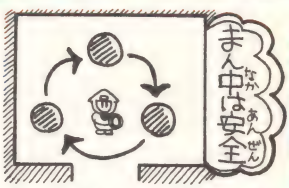
○弾を撃ってきた。あまり大きく動かずに

○左右の動きか、上下の動きだけでかわし

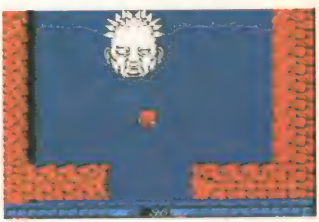
○こういうチャンスが来るのをひたすら待て

⑦地鳴り坊

じゃじゃ丸撃魔伝の中で、最も弱い守護妖魔。右の図にある3カ所を、時計回りに飛んで移動するだけ。着地時の震動で、一瞬じゃじゃ丸が動けなくなるが、前もって安全な場所にいて連打していれば楽勝中の楽勝!!



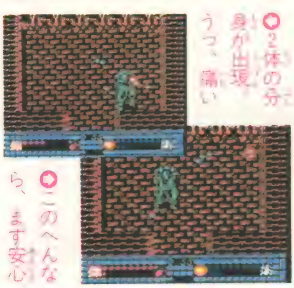
○この3か所だけを移動する。近付き過ぎにだけは、注意しよう



○連打するだけ。なんて楽なんだろ

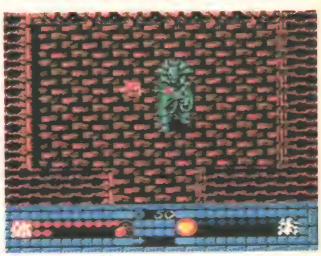
⑧大妖僧

2体に分身して出現、消滅を繰り返すが、3の倍数回めには本体が1体だけ出現する。攻撃のチャンスは、このときだけ。出現位置はランダムだが、じゃじゃ丸が画面の端にいれば、不意打ちをくらうことはまずない。実体化したときだけ中央に出ろ。



○2体の分身が出現。うっ、痛い

○このへんなら、まず安心



○ススッと近付いてタタいてやるのだ

⑨大魔獣

本体が上下に動き、弱点である2つの玉をカバーする。また、じゃじゃ丸そっくりの敵が次々に現れる。しかし、右の写真の位置で、ニセじゃじゃ丸も一緒にタタいてやれば楽勝。

○確かにデカイ!! しかし、右か左に移動して

○この位置で連打です!!

RPG
攻略大全
6

宇宙をゆく2人の若者「ステッド」の物語

ステッド

—遺跡惑星の野望—

STED

ケイ・アミューズメントリース
1990年7月27日発売

フィールド型RPG

5900円(税別)

敵が吹っ飛ぶ！　自分の足がなくなる！　などSFタッチのRPGのステッドを、3つの大陸で起こるイベントを中心に攻略するぞ。これさえ読めば惑星アルフを救えるぞ。

惑星アルフ全体図

STEDの舞台は銀河辺境に位置する惑星アルフ。惑星アルフは北のカドゥン、南東のソーサン、南西のベディアの3つの大陸からなる。中央の小さな島、ファウムには、それぞれの大陸へ通じる洞くつの入口がある。

最短攻略フローチャート

ゲームの構成は大陸ごとに章立てされ、各大陸のイベントを全てクリアすると新しい大陸に行けるようになっている。ボスキャラを倒し、パスカードを手に入れないと次の大陸への入口は開かない。

第1章ベディア大陸

①首都ティーグ
②ヒューの町
③オービスの町
④モングの町
⑤塔

ファウムの島

第2章ソーサン大陸

⑥首都イノス
⑦セイルの町
⑧アルギの村

⑨北の洞くつ
⑩遺跡
⑪塔

ファウムの島

第3章カドゥン大陸

⑫首都ライル
⑬トリプトの町
⑭ボレンブの町
⑮タリオの町
⑯エクスの町
⑰エクス南の鉱山
⑱塔
⑲ボレンブ西の湖
⑳ミルルの塔

最終章へ…

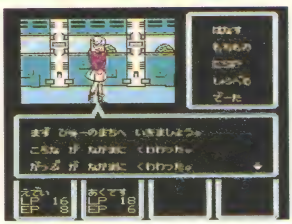
©K・AMUSEMENT LESING CO.

第1章・ベディア大陸〜コロナの父を探せ〜

①首都ティーグ〜②ヒューの町

スタートはベディア大陸の首都ティーグ。ここで、行方不明になっている父を捜す少女・コロナとお供の万能ロボットガップを仲間にすると、町の外に出ることができる。

ESPセンターでフレイムのESPを覚えると序盤での戦いがラクになるぞ。



主人公とアクテスそれにコロナとガップが加わり4人で冒険だ

フリッツにはフレイムのESPがよく効く

ガップにはバトルパックを装備しないといけないぞ

③オービスの町〜④モングの町

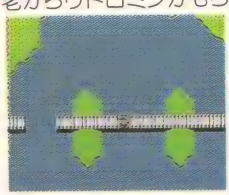
ヒューの町で、コロナの父の足取りをつかんだら、オービスの町へ。だが、コロナの父は記憶喪失のため、オービスの病院に収容されていた。病院の医者の話では、記憶を取り戻すためには、リトロミンという薬が必要らしい。しかし、なぜコロナの父は記憶を失うことになったのだろう？　パーティはリトロミンを求めて、モングの町へ。

リトロミンを手に入れるためにモングの町に向かえ

この長老に会えばリトロミンが手に入るぞ

●リトロミンを探せ

モングの町では、モンスターに町の宝・サンクリスタルを盗まれ、大騒ぎに・。サンクリスタルを取り戻すと、モングの長老からリトロミンがもらえるぞ。



この橋の先にいるヤツを倒すんだ

⑤塔

リトロミンを使ってコロナの父の記憶を戻すと、惑星アルフに突然モンスターが出現するようになったのは、惑星の古代遺跡の中にモンスターを生み出す機械があるらしい・という情報が聞ける。全ての謎は、大陸にある塔の最上階に・。

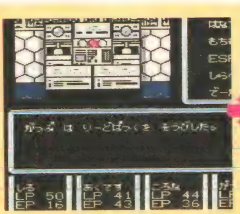
記憶を取り戻したコロナの父からこれからの使命が語られる

ボスキャラと対決！

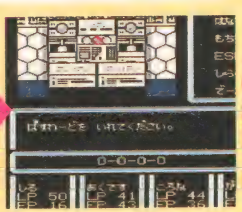
かなりの強敵だぞ！

リードパックを使え

ボスキャラを倒すと、塔のコンピュータの前に行ける。これにアクセスできるのは、リードパックを装備したガップだけだ。



ガップにリードパックを装備して



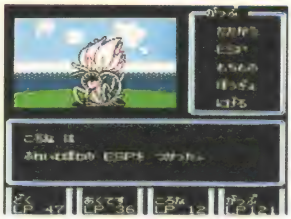
ハスワードをコンピュータに入力

第2章・ソーサン大陸〜古代遺跡の謎〜

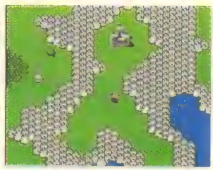
⑥首都イノス〜⑦セイルの町

ソーサン大陸到着後、首都、イノスの町で、幻の古代遺跡を探している探険家の話を耳にする。探険家に会うためパーティはセイルの町に向かう‥。

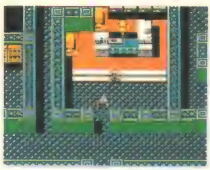
第2章に突入したら、セイルのＥＳＰセンターでフレイムボムなど、１ランク上のＥＳＰを教えてくれるぞ。



○ＥＳＰをうまく使い、数の多い敵をまとめてやっつけろ！



○洞くつを抜けたあと北東に回りこんでいくとイノス

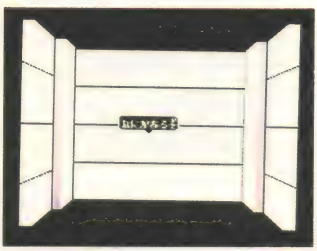


○施政官のはなしにはしっかりと耳をかたむけよう

⑧アルギの村〜⑨北の洞くつ

アルギの村では、意外な事実が判明する。探検家はすでに殺されており、墓に埋められていた。最後の手がかり、探検家が死ぬ前に調査を試みていた北の洞くつを調べてみるしかない。

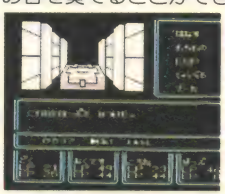
探索の前にイノスの町に戻り、万能ロボット、ガップに調査用ユニット・スキャンパックを装備しておこう。



○ガップにスキャンパックを装備して、洞くつをくまなく歩こう

●ハープを完成

北の洞くつの中で、ハープが手に入る。噂では、遺跡に導くカギらしいのだが、弦がないため音を奏でることができない！



○ハープには糸をはらないとダメなんだ

⑩遺跡〜⑪塔

ハープを完成させ、南の岩場で音を奏でると、遺跡の中へ。遺跡の中では、自分のステータスのバランスを変更することができるぞ。最後に塔の最上階でボスキャラを倒し、イノスの町に行くと探検家を殺した意外な犯人の名を知ることに‥。

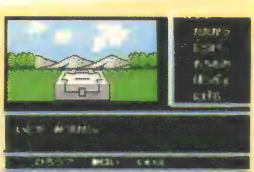
○遺跡への入口はこの岩の中に

○これはうれしいぞー

糸を探すには…

この章では、ハープを完成させるのが重要なイベントなのだが、なんとハープに必要な弦はイノスの町近くにいるモンスターが持っている糸のことなのだ。

○首都の周りで戦闘をくり返していると



○やった！　糸を手に入れた

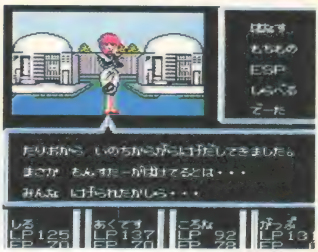
第3章・カドゥン大陸〜最後の戦いへ〜

⑫首都ライル〜⑲トリプトの町

首都ライルの施政官に会い、この大陸でのモンスターによる被害状況を聞いてみると、タリオの町がモンスターの手に落ちたという。

タリオを救うために、まずはライルの北にあるトリプトの町を経由してボレンプに向かおう。

○人々のはなしを聞きもらすな

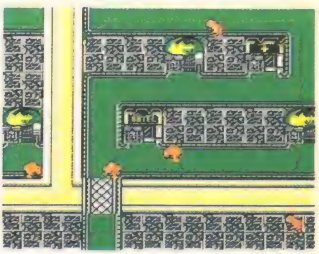


○タリオの町がモンスターに襲撃を受け、占領されてしまったらしい

⑭ボレンプの町〜⑮タリオの町

タリオの町に向かうまえにボレンプの町で売っているチェンジャーを必ず買おう。これがないとタリオの町の家には入れないので注意。タリオの町で生き残っている人からサンクリスタルが壊されたことを聞いてからタリオの東のエクスに向かおう。

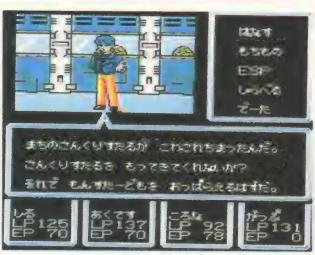
○チェンジャーは変身アイテム



○タリオはモンスターばかり！

⑱エクスの町〜⑱塔

エクスの町の南の鉱山ではむかしクリスタルが採れたらしい。そこに今でもクリスタルがあればタリオを救うことができる。ガップにスキャンパックを装備して南の鉱山に向かい、クリスタルを見つけよう。見つけたクリスタルをタリオに持っていけばパスワードが手に入る。



○なんとしてもクリスタルを！

●クリスタルはどこに

下の写真のあたりをくまなく歩き回ろう。きっとクリスタルは見つかるはずだ。

○早く見つけてタリオを救おう

⑲ボレンプ西の湖〜⑳ミルルの塔

塔を攻略したら3つのジェムを持って4つの岩の中心に立とう。そうするとジェムがエナジオンに変わる。これを持ってトリプトとボレンプの西の湖に行くと最強の剣と防具が手に入る。このあと、今まで入ることができなかったミルルの塔へ行こう。

○湖から強いエネルギーが

○この岩の中心に3つのジェムを持ってこよう

○この塔の攻略が最後!?

最後の戦い！

●ステッド

RPG 攻略大全 7

さくまギャグ爆発の爆笑忍者RPGなのだ!!

痛快うんがちょこ忍法伝

忍者らホイ！

NINJARA HOI!

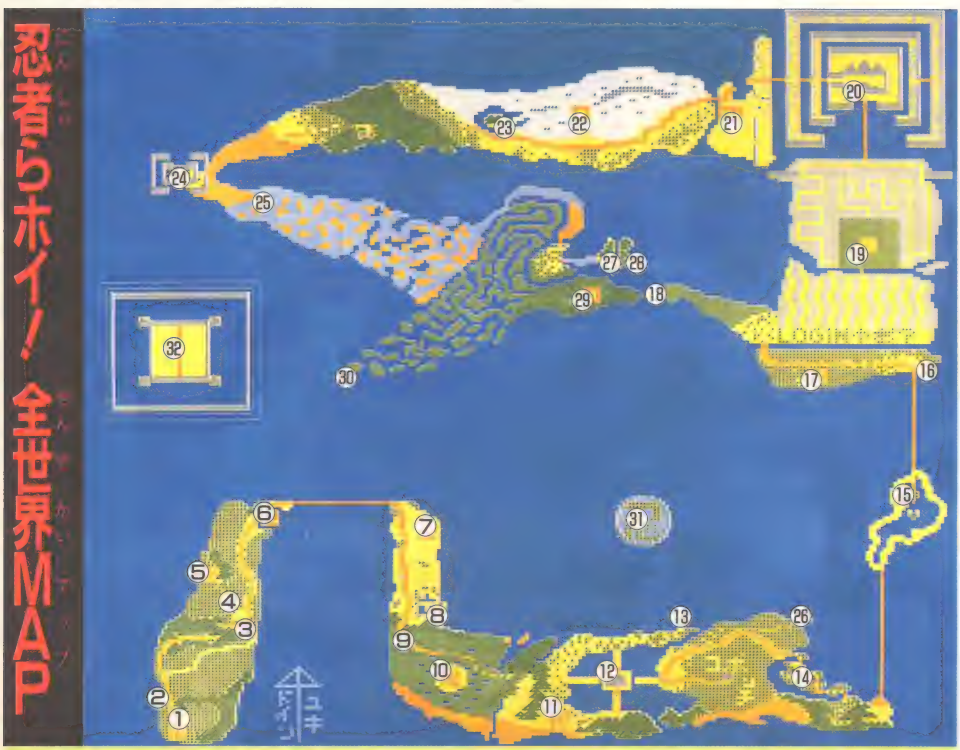
アスキー
1990年8月8日発売

フィールド型 RPG	7800円(税別)

ドクロ将軍を倒すためには5つの巻き物が必要!! 全体マップとフローチャートで攻略のお手伝い。迷うことなくエンディングまでご招待！ 後はギャグにのめり込むだけ!!

ラホイを石に変えたドクロ将軍をたおせ！

主人公〝かぜ丸〟がくり広げる冒険の舞台が下のマップだ。風の里をスタート地点として、後は段を上げつつ大体道なりに進んで行けばよいだろう。詳しいゲームの流れは次のページにまとめてみた。



①風の里
②説明の村
③てんぐの家①
④里の町
⑤びろりんの里
⑥ひばしりの里
⑦ふにゃらの里
⑧てんぐの家②
⑨夢の町
⑩とんすらの里
⑪ぶんしんの里
⑫玄武の城
⑬てんぐの家③
⑭うんちの村
⑮歌の町
⑯てんぐの家④
⑰つづらの里
⑱てんぐの家⑤
⑲どくろ村①
⑳青龍の城
㉑げんきの里
㉒どくろ村②
㉓炎の洞窟
㉔虹の町
㉕てんぐの家⑥
㉖てんぐの家⑦
㉗ムカデの洞窟
㉘くじらのはら
㉙どくろ村③
㉚てんぐの家⑧
㉛ラホイの町
㉜どくろ島

©ASCII CORP

これでらくらくクリア！ 攻略フローチャート

ゲームの基本的な流れを下のフローチャートにまとめてみた。この通りにゲームを進めていくのがエンディングへの近道だ。フローチャートに①やⒶなどの文字があるが、数字は前ページのマップ上の番号、英字は次ページからの攻略にある英字とそれぞれ対応させてあるので参考にしていただきたい。

スタート

① 風の里

② 説明の村
なぞなぞに答える

③ てんぐの家①

④ 星の町
星の巻き物を入手

⑤ ぴろりんの里

⑥ ひばしりの里

Ⓐ

⑦ ふにゃらの里

⑧ てんぐの家②

⑨ 夢の町
夢の巻き物を入手

⑩ とんずらの里
たか丸を仲間に

⑪ ぶんしんの里

⑫ 玄武の城
とびまさを助ける

Ⓑ

⑬ てんぐの家③

⑭ うんちの村
うんのすけを仲間に

⑮ 歌の町
歌の巻き物を入手

⑯ てんぐの家④

⑰ つづらの里

⑱ てんぐの家⑤

⑲ どくろ村①
村を解放する

⑳ 青龍の城
あかねを仲間に

Ⓒ

㉑ げんきの里

㉒ どくろ村②
村を解放する
戦車を入手

㉓ 炎の洞窟
炎を入手

㉔ 虹の町
虹の巻き物を入手

Ⓓ

㉕ てんぐの家⑥

㉖ てんぐの家⑦

㉗ ムカデの洞窟

㉘ くじらのはら
海の巻き物を入手
船を入手

㉙ どくろ村③
村を解放する
海の巻き物を再入手

㉚ てんぐの家⑧

㉛ ラホイの町
ラホイと話す

Ⓔ

㉜ どくろ島
四天王をたおす
すべての巻き物を入手

㉜ 左大臣、右大臣をたおす

㉜ ドクロ将軍と戦う

Ⓕ

エンディング

●忍者らホイ！

術は里やてんぐの家で教えてもらう

術が使えれば体力を回復させたりできて便利だけど、段が上がっても自然とは身に付かない。里やてんぐの家で修業したりして初めて使えるようになる。術は使うほど威力が上がるのだ。

●てんぐの言う通りにして術を教われば

A 旅立ち〜出生の秘密を知る

②なぞなぞに答える

かぜ丸がまず最初にしなければならないことは、風の里の隣にある説明の村へ行ってさいぞうという男のなぞなぞに答えることだ。正解できれば密書をもらえるので、風の里に戻り雲国斎に渡そう。100両もらえるので装備を整えられるぞ。

○むむっ!! 答えは一体なんだろう!? なんて

○やった!! 密書をもらうことができたぞ〜!!

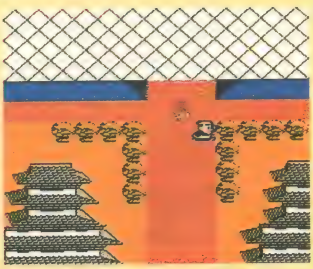
③てんぐの家①

最初のてんぐの家ではとびきりの術を教えてくれる。これで町や村に一瞬で戻れるのだ。

○使える術の一つがこの〝とびきり〟の術だ!!

④星の巻き物を入手

星の町でしなければならないことは『星の巻物』を手に入れること。町の野球場へ行ってピッチャーほしのと勝負だ。見事ホームランを打てれば巻物がもらえる。巻物は他の町などにもあり、5つ集めねばならない。



○こんな立派なドーム球場が!!

○カキーン!! ホームランだ

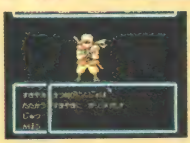
○一つめの巻き物を入手!!

⑤びろりんの里

ここでは体力回復の〝びろりん〟と攻撃の〝きつねび〟の2つの術を教えてもらえる。

○体力回復はぜひ覚えておきたい術だよね!!

○〝びばしり〟は攻撃の術。序盤で世話になる



○術を覚えるのもけっこう大変なんだからね

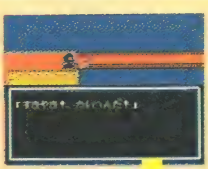
⑥ひばしりの里

この里では〝ひばしり〟という術を教えてもらえる。複数の敵にダメージを与えられるぞ。

○きつねびよりも〝ひばしり〟の方が使える!!

①風の里へ

ひばしりの里で術を覚え、里の先にある長い橋を渡ろうとすると風の里からの使者があらわれる。雲国斎がドクロ将軍に襲われ石に変えられてしまったらしい。急いで風の里に戻ったかぜ丸は忍者ラホイの息子であることを知る。話を聞いたらひばしりの里へ再び戻り橋を渡ろう。



○とつぜん使者が追いかけてきた

○あわてて風の里に戻ってみると

○なんとラホイの息子が自分だとは

B まるの仲間に！〜玄武の城へ

⑦ふにゃらの里

ふにゃらの里で教えてもらえる〝ふにゃら〟の術は敵の守備力と攻撃力を下げてしまう術だ。でも使う機会は少ないかな。

⑧てんぐの家②

このてんぐの家では〝ぬけだし〟を教えてもらえる。これで洞窟や城の中から一瞬で地上へ戻ることができるようになる。

⑨夢の巻き物を入手

この町には宝物殿があり、その中に『夢の巻き物』が隠されている。宝物殿は閉ざされていて、開けるためには暗唱番号が必要。町のユウレイ達に聞けば番号のヒントを教えてくれる。

ユウレイにヒントをもらう

暗唱番号を入れる 宝物殿は開くかー!!

おっと、こりゃスゴイ、巻き物はどこ

⑩たか丸を仲間に

とんずらの里は犬だらけの里だ。この里ではまず〝たづ〟を探しだそう。たづに会ったら話をする。すると、忍者犬のたか丸が仲間になってくれるのだ。また、この里では確実に敵から逃げることのできる〝とんずら〟の術を教えてくれる。

右を向いても左を見ても犬だらけ スコイねコリャ!!

カワイくても心強い相棒だぜ

たか丸だワン!

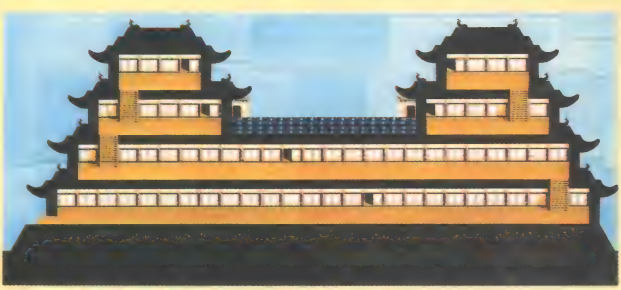
⑪ぶんしんの里

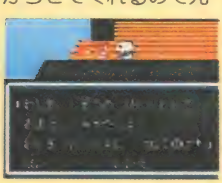
〝ぶんしん〟の術を使うと戦闘中に分身を出現させて戦いに加えることができるようになる。

あらら・・・いったいどちらが本物なんだろうか!?

⑫玄武の城

玄武の城では入口の所でつけものじぞうが仲間に加わる。彼は敵の攻撃を防いでくれるのだ。城内には入ったら外に出されてしまう部屋などの罠があるので注意しながら玄武の部屋へ行こう。玄武を見事倒すことができればからくり職人のとびまさが仲間になり城の回りの堀を干上がらせてくれるので先へ進もう。





仲間のために体をハッてくれる奴

四天王の一人、玄武参上!!

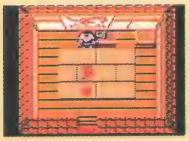
とびまさを助けたぞ

これで先の世界へ

C うんのすけを仲間に〜青龍の城へ!!

⑬てんぐの家③

〝きんぽ〟の術を教えてもらう。1歩歩くごとにお金が増えるありがたい術。しかも技の消費ポイントは0。ただし町の中では使えないので気をつけて。

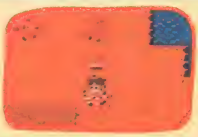


歩くだけでお金が溜るなんてうれしい術だね

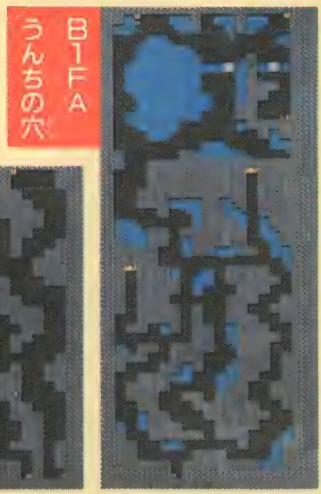
四天王の1人だ

⑭うんちの村

うんのすけを仲間にしないとうんちの穴の抜け道を見つけることはできない。先へ進むためにうんちの村でうんのすけをさがしだそう。穴では四天王の1人、白虎が行く手をふさぐぞ。



外見で判断してはいけない。頼れる奴



⑮歌の巻き物を入手

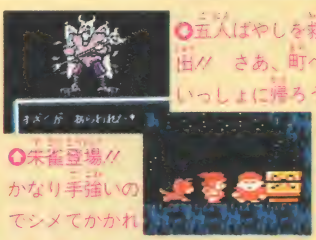
歌の町の五人ばやしが朱雀にさらわれたため、助けに行くのがここでの目的。町で潜水艇がもらえるので、それに乗って町の正面にある湖の洞窟へ向かう。朱雀を倒して五人ばやしを助けると歌の巻き物が手に入る。

五人ばやしがさらわれて歌声の聞こえない歌の町

潜水艇を手に入れて湖の洞窟へいざ出発!!

町のすぐ北側に湖の洞窟は位置してる

水中の敵は手強い奴が多いので非常に苦戦するぞ!!



五人ばやしを救出!! さあ、町へいっしょに帰ろう

朱雀登場!! かなり手強いのでシメてかかれ

町に歌声が戻ってめでたしめでたし

⑯てんぐの家④

土の中にもぐり敵の目をくらます〝どとん〟を教えてくれる。あまり使わない術といえるかな。

⑰つづらの里

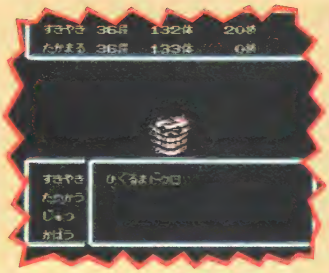
味方を守る〝まもる〟と味方の攻撃力を上げる〝あすなろ〟を教えてくれるが、覚えるのはあかねなので後でまた来よう。

⑱てんぐの家⑤

ここで〝いだてん〟の術を覚えればマップ上での移動速度が速くなる。普通の速度での秒動がじれったい時に便利だ。

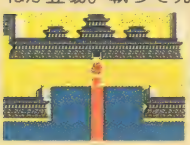
⑲どくろ村①を解放

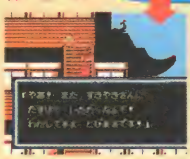
この村は呪いによって村人全員がドクロ将軍を尊敬してしまっている。呪いを解くにはこの村のひぐるまドクロを倒すしかない。また、この村では敵を動けなくしてしまう〝かげぬい〟の術を覚えられる。



⑳青龍の城

まずはへべれけドクロを倒してとびまさを助けよう。次に青龍と戦って倒すと呪われたあかねが登場。戦って呪いを解こう。





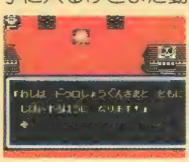
D 戦車で山を越える〜虹の巻き物を手に入れる

㉑げんきの里

味方全員の体力を回復させる〝げんき〟と敵を操る〝あやつり〟の2つの術を教えてもらう。

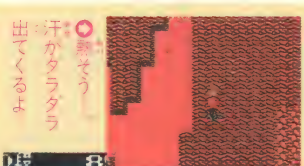
㉒どくろ村②を解放

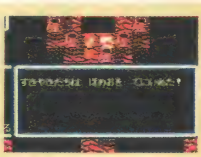
この村も呪われている。玄武を倒して呪いを解こう。戦車が手に入るけどまだ動かせない。



㉓炎の洞窟へ

どくろ村②で手に入れた戦車を動かすには『炎』が必要。炎は村の西にある炎の洞窟で手に入る。洞窟では青龍が再び登場するのでやっつけろ。すると爺さんが炎をくれるので村に戻る。これで戦車は動くようになるので山を越えて次の町へ行こう。

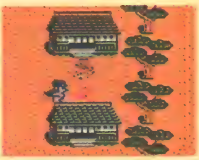




㉔虹の巻き物を入手

この町では虹の巻き物が入手できるのだが朱雀に奪われてしまったらしい。この町の家のどこかに隠れているので奪い返せ。

○この町は半分トクロ一族に占領されてしまっている



○町の家のどれかに朱雀は隠れているのだ。探せ!!

○トクロ一族が町の中を我がもの顔にうろついている

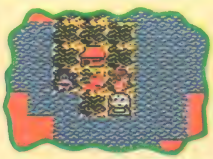
○一段とパワーアップして帰って来た朱雀です。来い

○虹の巻き物だ!! 残る巻き物はあと一つだ。ガンバレ

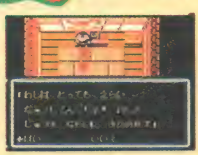
E 浅瀬を渡りラホイの町を目指せ!

㉕㉘てんぐの家⑥⑦

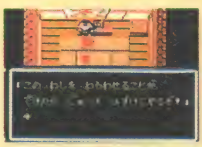
この先に広がる浅瀬は〝すいとん〟の術が使えないと渡れない。浅瀬の手前のてんぐの家で〝なみこし〟の術を覚えよう。そしてうんちの村の近くにあるてんぐの家へ行き〝なみこし〟を使っててんぐを笑わすと〝すいとん〟の術を教えてくれる。



○うーん、このままでは進めないみたいだね



○まず、なみこしの術を教えてもらってから

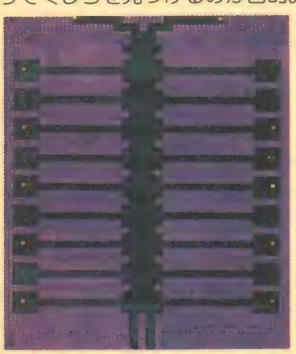


○すいとんの術を教わりにいったん戻ろう!!

○水中に潜って先へ進む。これぞ忍者ってか!?

㉗ムカデの洞窟

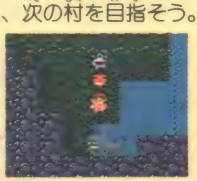
これから先は船が必要になるが船の町では入手できないので町の東にあるムカデの洞窟へ向かう。ここでは階段を降りて行ってくじらを見つけるのが目的。



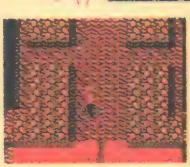
○確かにムカデの洞窟だなあ!!

㉘くじらのはら

くじらを見つけたら中に入ってみよう。くじらの中でとびまさと出会い、船と海の巻き物を受け取ろう。受け取った後、ドクロ将軍に持っている巻き物全てを奪われてしまうが気にせず地上へ戻り、次の村を目指そう。



○くじらを見つけた。ちょっと中へ入ってみようか



○壁がなんだか生物的だな。くじらの中だから当然か

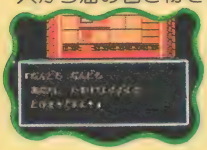
○やったね!! これで巻き物は全部そろったぞ

○またもやとびまさ、頼れるぜ

○なんだよ〜! 苦労したんだぞ

㉙海の巻き物再入手

3番目のどくろ村でとびまさに出会うが、コイツはにせもので正体は玄武。呪いを解いた後、犬から海の巻き物をもらえる。



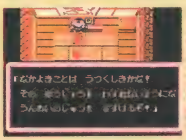
だまされちゃいけない。コイツはニセモノだ

おおっと!! 正体見たり。お前は玄武だったのか

「われたよ」犬が海の巻き物を持っていた。ナイス

㉚てんぐの家⑧

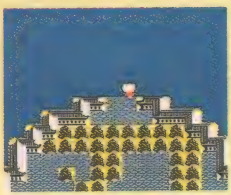
てんぐの家もこれで最後だ。ここでは〝うんめい〟の術を教わるが、どんな効果があるのかはナイショ。自分で試そうね。



うんめいの術を使うとどんな事がおこるのか!?

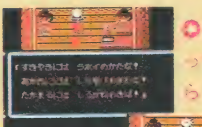
㉛ラホイに会う

船の町から船に乗ってひたすら南へ進んで行くとラホイの町があらわれる。入口の所にあらわれる白虎を倒して町に入ってラホイに会おう。「ラホイのかたな」「しろがねのきば」「しらゆりのかたな」がもらえる。町にはとびまさもいて「からくりジェット機」がもらえる。また確実に敵を倒す〝どっかん〟の術もここで教えてもらおう。



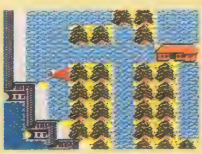
海のまん中にぽつんとあるのがラホイの島

白虎を倒さないと町へは入れないんだよね



ラホイに会って武器をもらって！

とびまさからはジェット機をもらう



イザ!! どくろ島をめざして出発。ゴーゴー

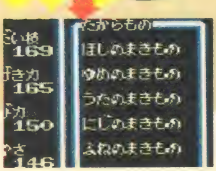
F どくろ島でドクロ将軍との決戦だ！

㉜どくろ島で決戦

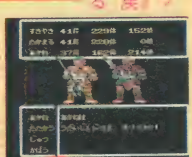
島の中央にある最後の洞窟に入り四天王から巻き物を4つ奪い返そう。いったん外に出て5つの巻き物の謎を解くとラホイの巻き物が手に入る。再び洞窟に戻って最後の決戦だ。

ここが最後の戦いの舞台なのだ

巻き物が5つそろった!!



巻き物がそろったら一度地上へ戻って謎解きをする



右大臣、左大臣と戦う。お前らには用はないぜっ!!

ドクロ将軍だエンディングは目の前

かくご!!

RPG 攻略大全 8

天聖界と天魔界の大決戦が始まった!!

ビックリマンワールド

—激闘聖戦士—

BIKKURIMAN WORLD

ハドソン
1990年7月27日発売
フィールド型RPG
6800円(税別)

シールなどでもおなじみのビックリマンがRPGに。今回は10人の聖戦士たちのいる場所とエリア3までの攻略ポイントを徹底的にチェック。おおいに参考にしてくれ。

エリア1〜3まで攻略ポイントをチェック

エリア1
ジュラ城
シャボンの洞くつ
シャボン
ウォーターロー
ハドラス
ゼウスタウン

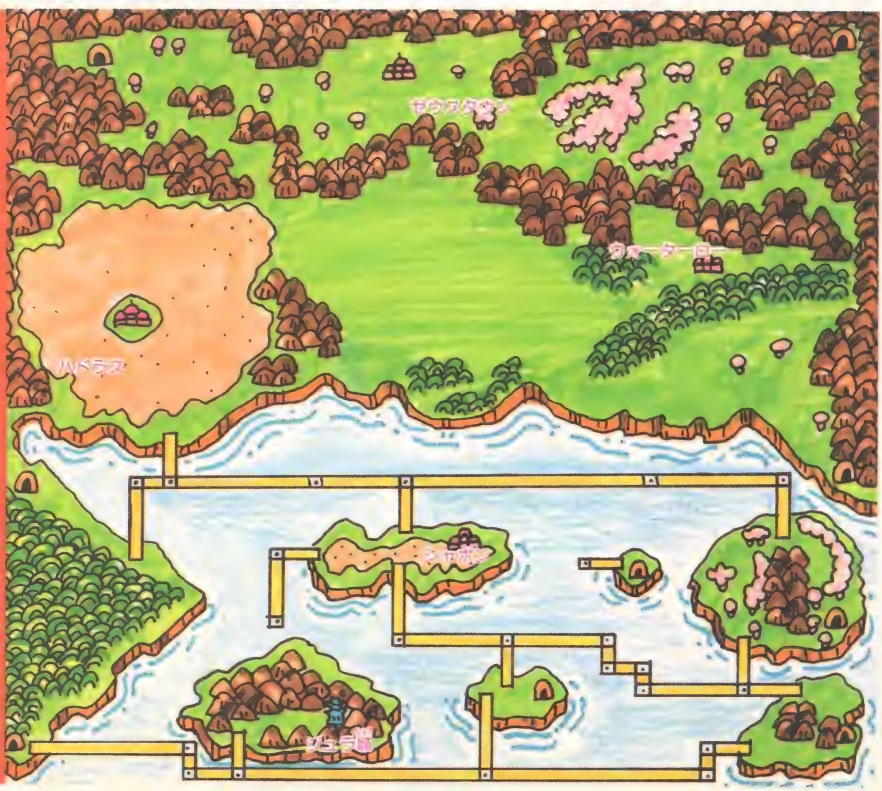
➡

エリア2
ブラックゼウス城
無限ゾーン
天安の塔
天安京

➡

エリア3
風車の塔
タカマハラタウン
ネオゼウスタウン

エリア1フィールドMAP

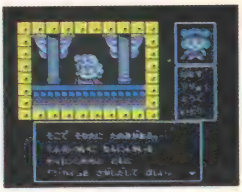


©HUDSON SOFT／ATLUS／LAD／NAS／東映動画

エリア1〜 始祖ジュラを倒すのだ

ゼウスタウン

やまと王子がゲームスタート時にいるのがここゼウスタウン。スーパーゼウスからは、仲間といっしょに次界を探すように頼まれる。東のほこらには、ともに次界をめざす聖フェニックスがいる。また、西のほこらには、助っ人キャラの助剣がいる。必ず仲間にすれば、がぜん冒険がラクになるぞ。



この人の頼みならしょうがないね

ハドラス

ハドラスの東には老天使が石になっている温泉がある。まずここに立ち寄り、きびだんごさんすけのところに行けば、合聖パワー・聖救光がもらえる。

超聖水をもらったら温泉へ再び行こう

そうすれば、合聖パワーをもらえる

ウォーターロー

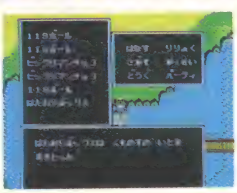
ここは火炎魔導が支配している町。ここにいる火炎魔導と戦う前に、南東にある滝に住む火除け如来がいる。この火除け如来を使えば戦闘もかなりラクになる。そして、次の町に行くのに必要な機織ホックスも手に入れよう。

火除け如来は滝の中にいる

ここで火除け如来の手を借りよう

シャポン

橋の上のくもの巣をまき取ったら、シャポンの町だ。始祖ジュラを倒すためには、6人の聖卵天使が持っている聖卵からできる聖卵砲がいるのだ。

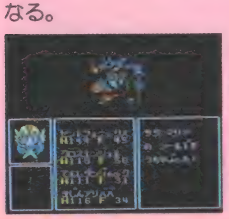


はたおり機をここで使おう

ジュラキーはココにあるぞ。ココだ!

聖救光を使え!!

サタンマリアの住む洞くつはシャポンの南東にある。このサタンマリアを倒すには、先ほどの聖救光が必要だ。サタンマリアを倒せば、聖卵天使が仲間になる。



聖救光を使えばチョロくってわんだ

★6人の聖卵天使はここだ!★

ゴッド花咲　シャポンで悪魔にされているのだ。

金太神　シャポンの南の洞くつにいるぞ。

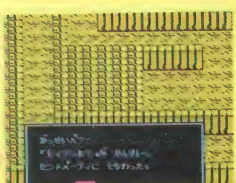
クロスエンジェル　レベル11になれば聖卵天使になる。

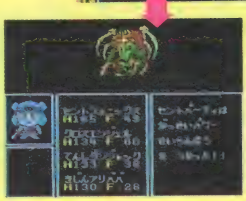
お救いクイーン　シャポンの左の橋を真っすぐ行こう。

大帝ホエール　シャポンの島の南東の洞くつの右上に。

ブッダSANZO　サタンマリアを倒せば、仲間に。

聖卵がすべて集まったぞ!

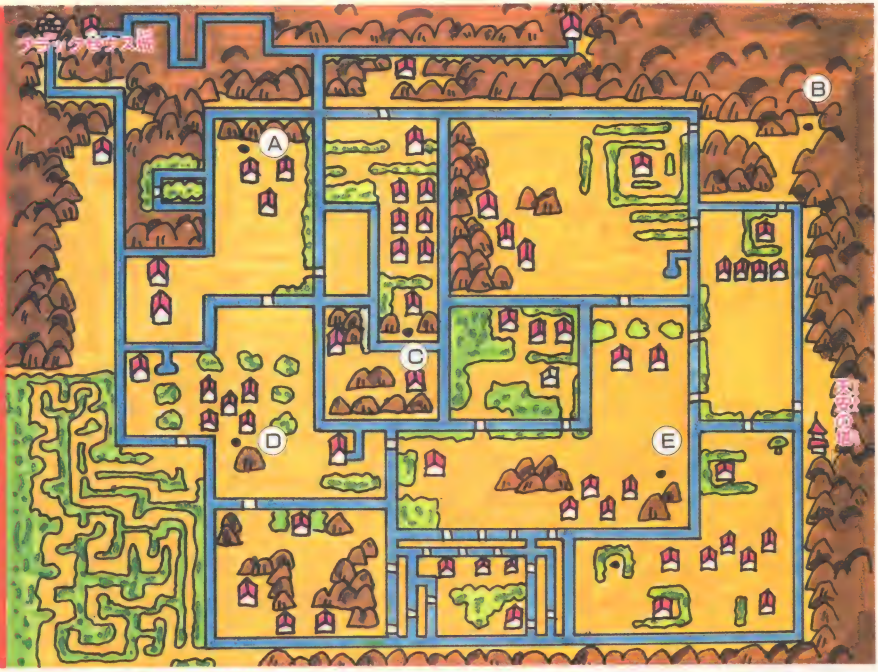




聖卵砲を使ってシールドをはがせ

エリア2〜12人のインプット天使を捜せ

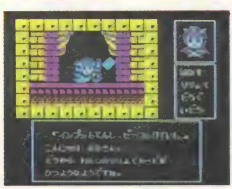
エリア2天安京MAP



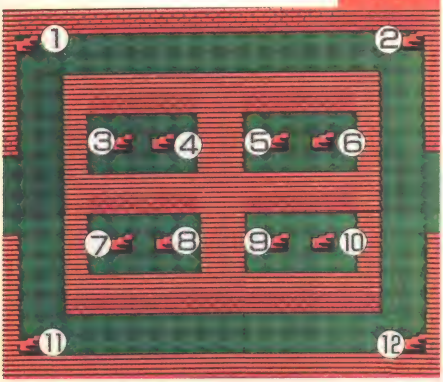
天安の塔

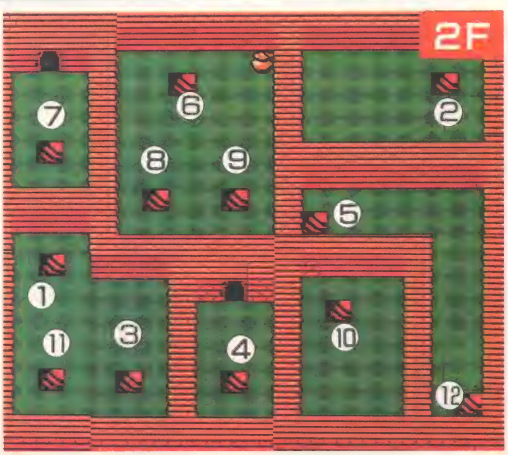
仲間が2人いる塔。ちょっと複雑になっている。同じ番号の所に出るようになっているのでよく見て移動しよう。これでかなりラクになるハズだ。

●牛若天使だ。おもしろい顔やね



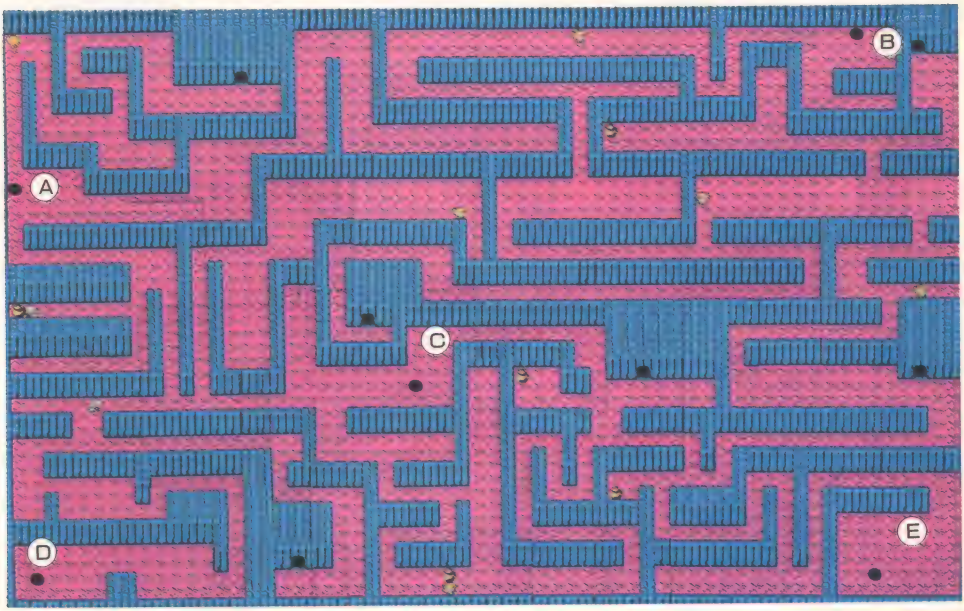
●ピーコック天使を発見したぞ





無限ゾーン

無限ゾーンとは、天安京の地下のダンジョンのこと。かなりぐちゃぐちゃに入り組んでいて、複雑だ。中に記してあるアルファベットは、地上の穴と通じていることを示す。ここには2人の聖戦士たちが待っている。早く見つけてゲーム展開をラクにしよう。また中央よりやや左のところにサタンマリアがいる。ここに出現する敵ははっきり言ってメチャクチャ強い。回復系のアイテムをたくさん持って、マップを見ながら慎重に移動するようにしよう。



インプット天使はここだよ!

エリア2の最終ボスを倒すためには、12人ものインプット天使をさがさねばならない。とにかくここでは片っぱしから話を聞くことが必要だ。シャーマンカーンからもらったアルバムを完成させ、天使たちの理力をヘラクライストに注入し、聖ボットを作り出そう。天使は1人でも欠けてはいけないのだ。

源流神
天安京の西の中央の家

命水后
牛若天使の「聖笛」で呼ぶ

静女天
町の中央の家にいる

聖ソプラノ
パワーライトを使えば…

レーザー王
町の南の中央の家

一本釣帝
じつは天使の一員なのだ

上御殿
中央よりやや上の家

忍犬尚神
最後にこないとダメだ

ピーコック帝子
天安の塔の2Fの左上

バリアー天帝
地下の無限ゾーンの左上

お寺乃DON
西のワープホールの近く

カタメ神
四角のダメージゾーンの中

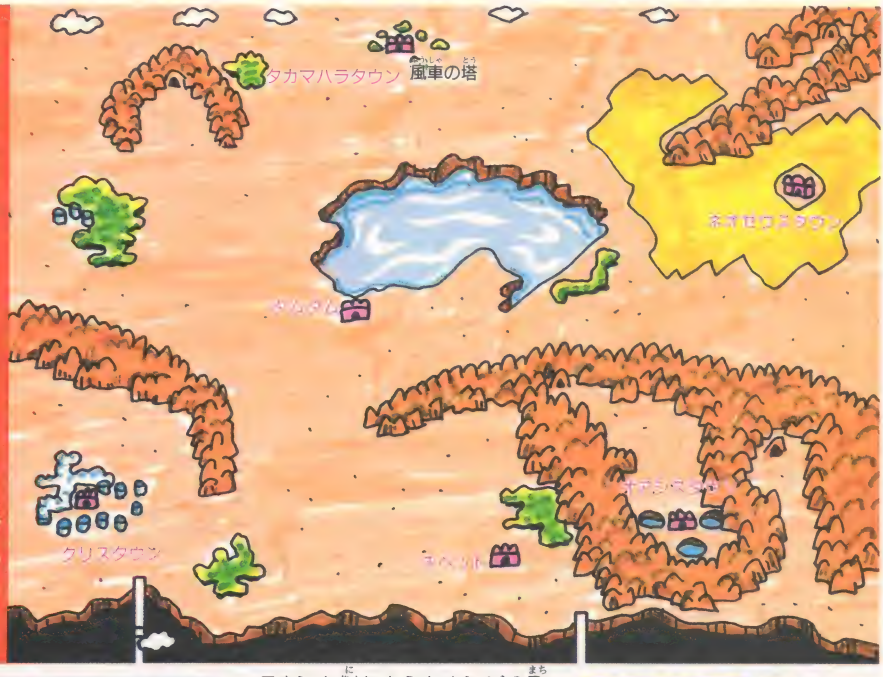
ブラックゼウス城

スーパーゼウスの兄弟である宿敵ブラックゼウスのいる城には、マップの北西の位置にある。ここに行くには、お守り助け船の船がないとダメだ。ブラックゼウスと戦闘になったら、よみがえったヘラクライストを使おう。シールドが取れるぞ。しかし、強さはハンパじゃないので助っ人をバンバン使うのだ!

ここでヘラクライストを使え!!

エリア3〜風車の塔の風車を動かそう

エリア3フィールドMAP



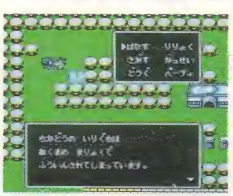
ネオゼウスタウン

エリア3のフィールドはほとんど砂漠地帯からなりたっている。最初にいる町がこのネオゼウスタウン。エリア1のゼウスタウンと似たようなカンジの町だね。ここでは天使12人の理力カードを集めるように頼まれる。またまたいつものようにアルバムを完成させよう。とにかく人の話を聞く事が大事だゾ。

大事なことは聞きのがさないように

タカマハラタウン

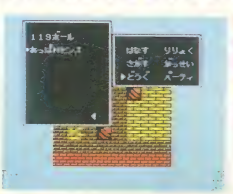
この町はマップを見ればわかるように、ネオゼウスタウンからずっと北西にある。この町では風車の塔の風車が動かなくて困っているのだ。そこの、風車を動かした後にタカマハラタウンにいるゲート天使に会ってみよう。な、なんとアリババとやまと王子はゲート天使と合体して、より強力に成長してくれるのだ。頼もしいぜ。



なるほど、フムフム。覚えておこう

風車の塔

あっぱれ天使から扇子をもらったら、風車の塔へ急ごう。この塔はさほど入り組んでないので楽勝だろう。3階まで上がったら西側の風車について、あっぱれ扇子を使おう。そうすれば風車が動き始めるぞ。聖戦士たちがパワーアップしてたくましくなったら次の目的地ダムダムへ急ごう。行く手はまだまだキビしいぞ。ガンバレ!!



アッパレ扇子で風車が動き出す

10人の聖戦士たちのいる場所を公開!!

主人公のやまと王子を含めて仲間になってくれる聖戦士は全部で10人いる。彼らは、スーパーゼウスに次界を探すように指示された同じ目的を持つ同志たちだ。彼らの誰をリーダーにするかによっていろんな特性が出るようになっている。それぞれをリーダーにして試してみよう。

やまと王子

このゲームの主人公でもある。攻撃力とHPが高い。

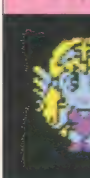
◎スタートのゼウスタウン

聖フェニックス

リーダーにすれば、ラッキーアタックが出やすくなる。

◎ゼウスタウンの北東のほこら

十字架天使



特性は宝箱が出やすくなる。防御力が結構高いのだ。

◎ハドラス。右上の花に囲まれた家

天使男ジャック

助っ人のパワーを回復してくれる理力が使える。

◎ウォーターロー。火炎魔導を倒そう

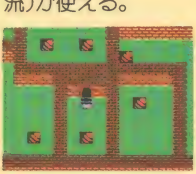
騎神アリババ

宝箱があけられる〝マジックキー〟が使える。

◎ハドラスの南西のほこらにいる

牛若天使

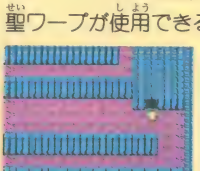
特殊理力(聖霊波)、(庄空聖流)が使える。



◎天安の塔の2Fにいる

一本釣帝

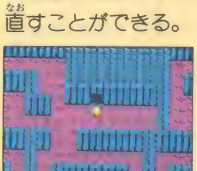
ダンジョンから抜け出せる聖ワープが使用できる。



◎無限ゾーンの一番右側

魯神フッド

攻撃力もありマヒの状態を直すことができる。



◎無限ゾーンのやや中央付近

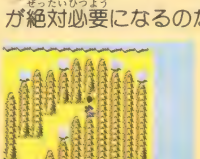
ピーター神子

リーダーにすれば、痛恨の一撃を受けないのだ。

◎エリア3のネオゼウスタウン

照光子

次界をめざすには「聖色光」が絶対必要になるのだ。



◎ネオゼウスタウンの上のほこら

RPG 攻略大全 9

下の世界でハマってる人のための攻略第2弾

ファイナルファンタジーIII(下)

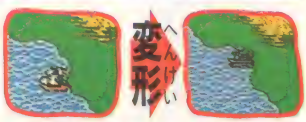
FINAL FANTASY III

スクウェア
1990年4月27日発売
フィールド型RPG
8400円(税別)

今回は下の世界に降りたところから、最終決戦の直前までを場所ごとに徹底攻略。さらに、終盤戦であきらめてしまった人のために、Q&Aも掲載。これで完璧だ！

新生エンタープライズで浮遊大陸を脱出！

ハインの魔の手からアーガス城を救った戦士たちは、時の歯車を手に入れる。これを持ってカナーンの町のシドじいさんのところにいけば、エンタープライズを飛空艇に変形できるように改造してもらえるんだ。これによって再び空の旅に出られるようになったら、いよいよ浮遊大陸を脱出だ。



エンタープライズが空を飛ぶ！

下の世界全体マップ

①浮遊大陸
②水の神殿
③水の洞くつ
④アムルの町(下水道)
⑤ゴールドルの館
⑥サロニア
⑦ドーガの館(魔方陣の洞くつ)
⑧時の神殿
⑨ウネのほこら
⑩古代遺跡
⑪ダスターの町
⑫レプリトの町
⑬地下迷路
⑭海底洞くつ
⑮ドーガの村
⑯ファルガバード
⑰暗黒の洞くつ
⑱古代の民の迷宮(クリスタルタワー)

©スクウェア

下の世界 攻略 最短ルート

よりスムーズにゲームを進めるために、下の世界での最短ルートをここに示そう。基本的には、これをたどっていくだけでゲームはクリアできるはず。また、場所を確かめやすいように、各イベントごとに左のページのマップと対応する番号を振ってあるから、参考にしてほしい。

浮遊大陸を脱出（下の世界へ）

難波船
水の巫女エリアの病気をなおし、パーティに加える

水の神殿～水の洞くつ(2～3)
水のクリスタルを復活させるため、破片を探し出す

水没した世界が浮上

アムルの町～下水道(④)
底なし沼を渡れる、浮遊草の靴を手に入れる

ゴールドルの館(⑤)
船につけられた鎖の鍵を持つ、ゴールドルを撃破

サロニア(⑥)
城を追い出されたアルス王子の悩みを解決する

ドーガの館～魔方陣の洞くつ(⑦)
物語の重要なカギを握る魔道師ドーガに会う

ウネのほこら～古代遺跡(⑨～⑩)
ウネを目覚めさせる、ノアのリュートを入手

時の神殿(⑧)
3大魔道師の1人、ウネを目覚めさせ、話を聞く

暗黒の洞くつ(⑰)
4つの牙の最後の1つ、土の牙を手に入れる

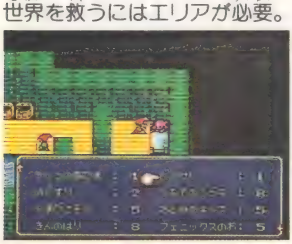
古代の民の迷宮～クリスタルタワー(⑱)
世界の破滅をたくらむ、魔道師ザンデを倒す

そして、最後の戦い

難波船

病気のエリアを救え

世界が水没しているので、まず生き残った人に会わなければ話は始まらない。ここにいる水の巫女エリアは病気で寝込んでいるので、回復系のアイテムで助けてやり、仲間に加えよう。世界を救うにはエリアが必要。



◘エリアの病気は回復系のアイテムで治る。どくけしでもOKだぞ

水没をまぬがれた3つの場所

世界の大部分は沈んでしまっているが、いくつかの場所はかろうじて残っている。クリスタルのある水の神殿や、最終目的地のクリスタルタワーも見つかるぞ。

◘水の神殿は沈まずに残ったんだ

◘クリスタルタワーのてっぺんも

水の神殿〜水の洞くつ　クリスタルを修復せよ

水の巫女エリアをパーティに加えたら、沈まずに残った陸地の1つ、水の神殿周辺に向かおう。水のクリスタルは現在土のクリスタルの反乱により砕けてしまっているが、破片に光の力が残ってさえいれば、エリアの力でクリスタルを復活させることができるのだ。

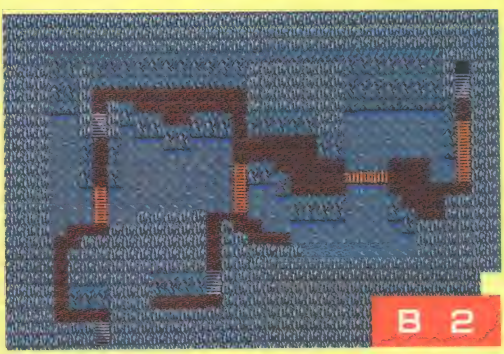
水の神殿の奥、クリスタルの間には壊れたクリスタルがあるが、破片の一部が失われているので、残る破片を手に入れるため、水の洞くつに入ることになる。ここのモンスターは雷に弱い場合が多いので、大集団で出現した場合には、まずサンダー系の魔法を試してみよう。

ここのボスキャラはクラーケン。こいつも、サンダー系の魔法で攻撃するのが効果的だ。こいつを倒せばクリスタルは復活し、世界は再び浮上し、また新たなジョブにチェンジできる。

●残りの破片を手に入れれば、クリスタルの力がよみがえるのだ

●クラーケンは雷系統の魔法に弱い。黒魔道師2人だとかなり楽

水の洞窟

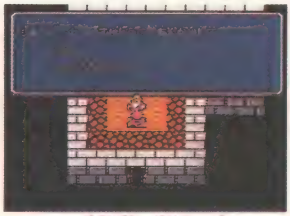


アムルの町〜下水道

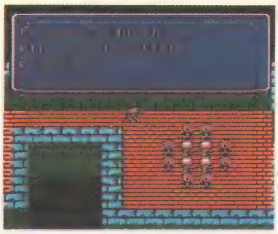
浮遊草の靴を手に入れろ

世界が浮上するさい、大地震によって意識を失った戦士たちは、アムルの町で目を覚ます。ここではゴールドルという男のたくらみによって、エンタープライズが鎖につながれてしまっているので、まずはゴールドルの館を訪れる必要がある。しかし、そのままでは底なし沼が邪魔になるため、まずはこの町の下水道に住んでいるデリラばあさんから浮遊草の靴を手に入れることから始めよう。

下水道に入るためにはまず、下水道の番人の家を訪れ、水路への入口を開けてもらおう。下水道内を進んでいくと、自称英雄の4人組のじいさんがモンスターにつかまっているので助けてあげよう。デリラばあさんは、最初ニセの靴を渡そうとするけれど、じいさんたちがばあさんの誤解をといてくれるので安心。これで浮遊草の靴が手に入る。



●まずは下水道の番人に会うべし



●じいさんたちを助けよう

●これで底なし沼を渡れる

●つながれてしまったエンタープライズ

船に鎖が！

●宿泊費……150G

●道具屋

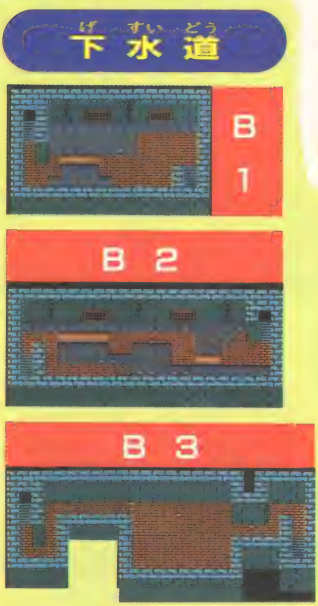
ハイポーション……1200G
きんのはり……300G
まほうのカギ……100G
やまびこそう……100G
ギサールのやさい……150G
めぐすり……40G
どくけし……80G
ラッコのあたま……2000G

●武器屋

バトルアクス……5500G
モーニングスター……8000G
マインゴーシュ……7000G
カイザーナックル……7000G

●防具屋

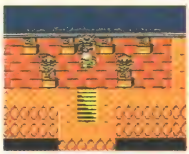
バイキングヘルム……3000G
バイキングメイル……4000G
ゆうしゃのたて……3500G
とうぞくのこて……2500G
くろしょうぞく……3800G
くろずきん……2000G
くろおびどうぎ……3800G
チャクラバンド……2000G



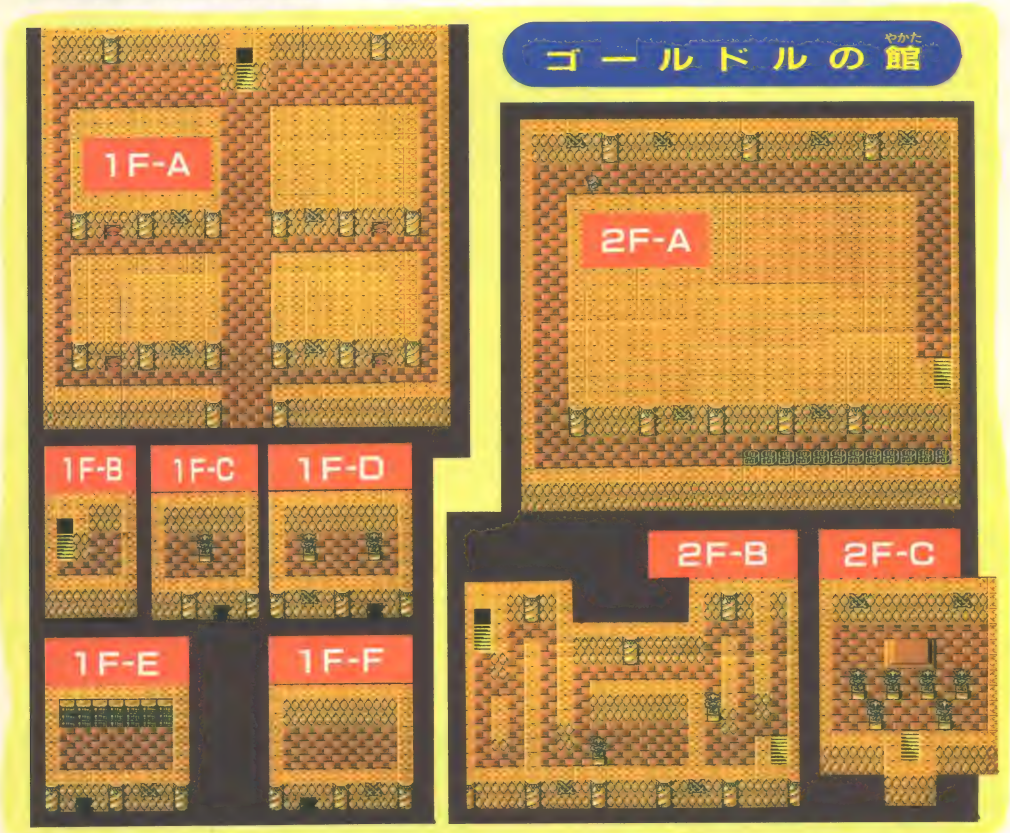
ゴールドルの館

船を解き放て

ゴールドルの館に進入したら、船をつないだ張本人・ゴールドルの部屋に急行しよう。1階の4つの小部屋のうち、向かって右奥の部屋にある隠し通路を通ればたどりつけるぞ。ゴールドルとの戦いでは魔法がほとんど効かないので、ナイトなど戦士系のジョブで応戦しよう。倒せば船は自由になる。

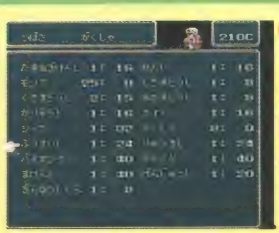


こいつが成金野郎のゴールドル。ガンガン殴れ！



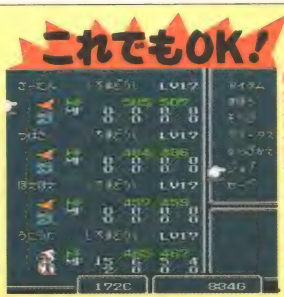
ジョブチェンジあれこれ

モンスターとの戦いがどうもつらい、と感じたなら、思い切ったジョブチェンジをしてみるのも手。また、お店に見なれない装備が売られているときは、それを装備できるジョブが必要になる場合が多いぞ。



ジョブを使い分けよう

これでもOK！



状況次第でこんなことも

サロニア

悩める王子を救え

ここではまず、4つの町をまんべんなく回り、城を追い出されたアルス王子に会おう。王子を連れて城に入ると、トントン拍子で話が進んでボスキャラと対決、ということになるのだが、こいつがめっぽう強い。竜騎士でないとこいつに勝つのは至難の技。サロニアその2の建物を調べれば竜騎士専用の装備が山のように見つかるので、思い切って全員を竜騎士にチェンジ！

サロニアその1

ここで重要なのは、町の奥にある酒場。中にはいってみると、アルス王子が悪者にからまれているので、戦闘で悪者たちを倒して王子を助けてやろう。また、ここには防具屋もあるけれど、ボスのガルーダを倒すまでは閉鎖されていて、入ることはできないんだ。

●防具屋

しろのローブ	7000G
くろのローブ	7000G
ルーンのうでわ	5000G
だいちのころも	4200G
がくしゃのふく	5500G
がくしゃのぼうし	7500G

サロニアその2

ここには通常のお店などはいっさいなく、中央部に巨大な建物がそびえたっている。これは竜の一族が住んでいた建物で、この中には竜騎士専用の装備がゴロゴロしているかわりに、複雑な迷路になっているぞ。

サロニアその3

宿屋兼道具屋が1軒と、魔法屋(封印されている)が1軒ずつあるが、メインは奥にそびえる図書館。浮遊大陸の成り立ちや、光のクリスタルの反乱などについて知ることができる。

●宿泊費 320G

●道具屋

ハイポーション	1200G
きんのはり	300G
おとめのキッス	100G
やまびこそう	100G
うちでのこづち	100G
めぐすり	40G
どくけし	80G
ギサールのやさい	150G

●魔法屋

ファイラ	1500G
ブリザラ	1500G
サンダラ	1500G
ケアルラ	1500G
テレポ	1500G
ブライナ	1500G

サロニアその4

たくさんの店が集まっていてにぎやかそうだが、最初に入れるのは宿屋と1軒の武器屋だけ。この武器屋では竜騎士専用の武器である2種類のスピアを取り扱っているので、ぜひ寄ろう。

●宿泊費 320G

●道具屋

ハイポーション	1200G
きんのはり	300G
やまびこそう	100G
めぐすり	40G
どくけし	80G
ラッコのあたま	2000G
ギサールのやさい	150G
こびとのパン	200G

●武器屋①

サンダースピア	8000G
ウインドスピア	10000G

●武器屋②

もえるつえ	3500G
こおるつえ	3500G
ひかるつえ	3500G
ゴーレムのつえ	13500G
ルーンのつえ	18000G
ほのおのぼう	3000G
こおりのぼう	3000G
ひかりのぼう	3000G

●魔法屋①

サンダガ	5000G
キル	5000G
イレース	5000G
ケアルダ	5000G
レイズ	5000G
プロテス	5000G

●魔法屋②

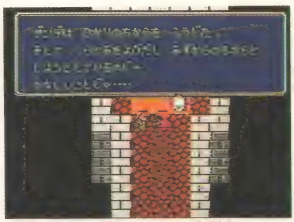
ブレイク	3000G
ブリザガ	3000G
シェイド	3000G
ライブラ	3000G
コンフュ	3000G
サイレス	3000G

ドーガの館〜魔方陣の洞くつ

重大な情報を入手

サロニアでの活躍のごほうびに、超高速飛空艇ノーチラスをもらったパーティは、十字岬へと向かうことになる。ここは常に強風が吹き荒れているため、ノーチラスのパワーでなければ進むことができないのだ。また、ここで初めて、飛空艇に乗っていてもモンスターたちが登場する。こいつらはみな空を飛ぶモンスターだから、エアロ系の魔法で撃退するか、竜騎士にジョブチェンジするかしてやればそうそう苦戦はしない。

館には得体の知れない生き物たちがうろついているけれど、彼らはドーガの召し使いだから気軽に話しかけても大丈夫。魔道師ドーガは、病気で体が弱っているので魔方陣の洞くつに連れていってくれ、と申し出てくる。洞くつは狭く、小人にならなければ入れないので、ひさしぶりにミニマムの出番だ。また、ボスこそいないものの、ここにもモンスターが出現するので、黒魔法中心のパーティにジョブチェンジしておくといいだろう。または全員をシーフにし、「とんずら」コマンドの連発で逃げきる、というのもいいかもしれない。洞くつの最深部には魔方陣があり、ここでドーガは今後するべきことを教えてくれる。



ドーガの話はとても重要なのだ

●道具屋

ハイポーション	1200G
きんのはり	300G
おとめのキッス	100G
やまびこそう	100G
うちでのこづち	100G
めぐすり	40G
どくけし	80G
ギサールのやさい	150G

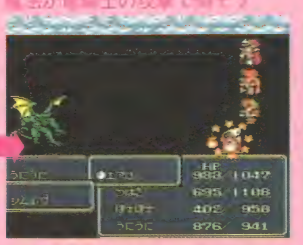
●魔法屋

ファイガ	10000G
バイオ	10000G
デジョン	10000G
エアロガ	10000G
ストナ	10000G
ヘイスト	10000G
ケアルダ	5000G
レイズ	5000G

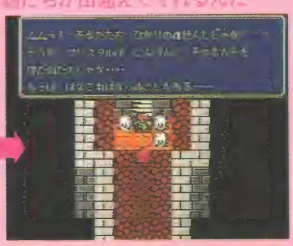
写真で追う洞くつ最深部までの流れ

ここは十字岬。ノーチラスのパワーで風を突っ切って進もう

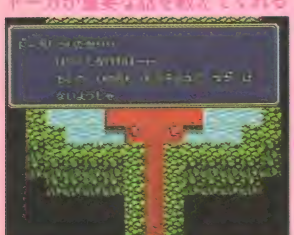
途中現れる空中の敵はエアロ系魔法か竜騎士の攻撃で倒そう



ドーガの館に到着。奇妙な生き物たちが出迎えてくれるんだ

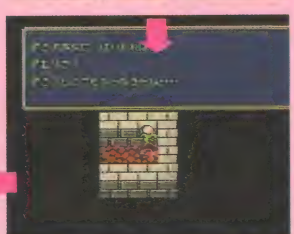


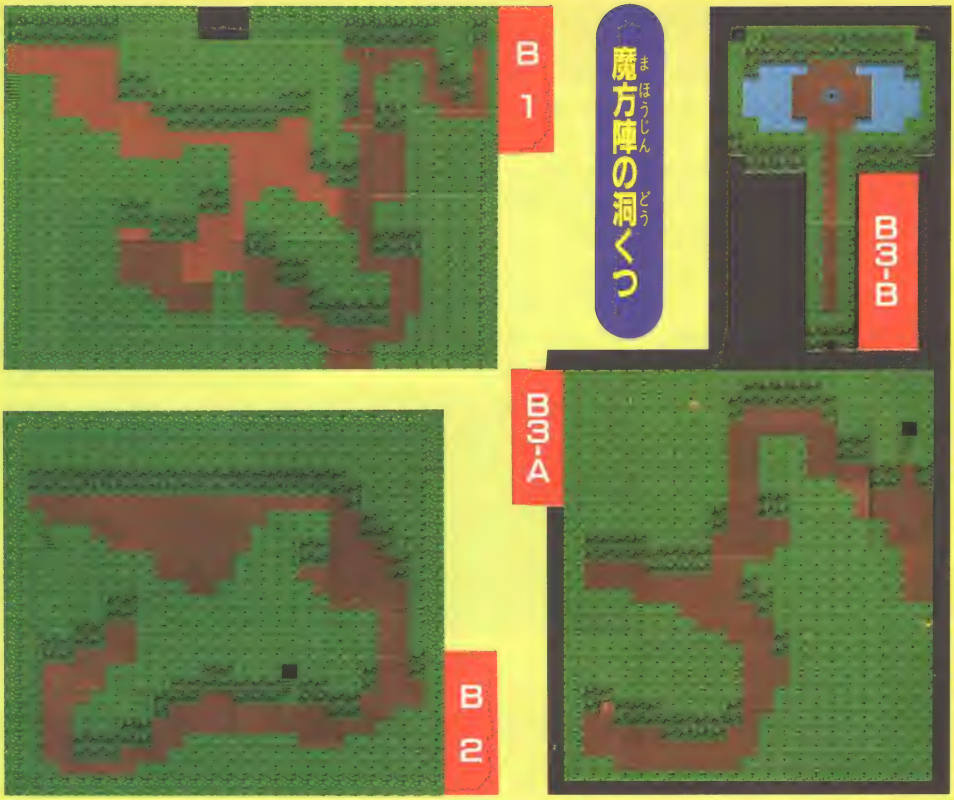
洞窟に魔方陣までたどりつけば、ドーガが重要な話を教えてくれる



戦闘は黒魔法で乗り切ろう。全員シーフにするのもいいかもね？

ミニマムで小人になり、ドーガとともに魔方陣の洞くつへ向かう





廃方陣の洞くつ

これはスゴイ！ 新生ノーチラス号

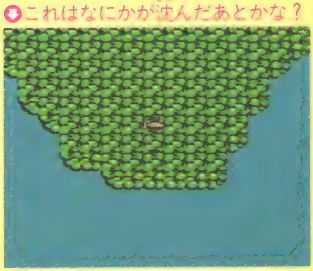
ドーガは別れるさいにノーチラスに魔法をかけ、海中へ自由に潜れるようにしてくれる。これにより、バーティは海中というもう1つの世界をも自在に動き回れるようになったわけだ。ちなみに、海中でサイトロを使えば海中の重要な場所を知ることができるぞ。

海中ではかなりノーチラスのスピードが遅くなるので、通常の移動はやはり空中に出ておこなうことになるけれど、折にふれて水中に潜るクセをつけておくと、いろいろ新しい発見があるはず。たとえば、ある島の近くにある海底洞くつは、地上には現れないモンスターたちが現れるし、さまざまなアイテムを手に入れることもできる。

海中のモンスターを相手にするなら、バイキングにジョブチェンジするのが効果的だ。

海中には魚の群れなんかも泳いでいて美しい。気晴らしにいいね

これはなにかが沈んだあとかな？



海中の敵は経験値とお金がお得だ

時の神殿

ノアのリュートを探せ

眠りについたウネを目覚めさせることができる唯一のアイテム・ノアのリュートはここにある。また鍵つきの部屋がたくさんあるので、シーフを先頭に立たせておくか、まほうのカギをあらかじめ買い込んでおくことが必要だ。それぞれの小部屋には、ダイヤでできた防具や強力な武器がゴロゴロしているので、ぜひすべての小部屋に入ろう。

水中にある神殿なのにもかかわらず、ここに出現するモンスターは空を飛ぶものが多い。対処法は、エアロ系の魔法をバシバシとなえること。また、ドラゴンやメイジキマイラは、パーティにダメージを与える能力があるので厄介。こいつらと戦うのがつらいようなら、シーフの「とんずら」でひたすら逃げまくるのもいいだろう。

水路を進むときに注意したいのが滝。これに触れるとわずかずつだがダメージを受けてしまうので、体力はこまめにチェックしよう。なお、ここにもボスキャラはいない。

翼のあるモンスターには、エアロ系の魔法をビシバシぶつけてやろう

扉がたくさんあるので、ここでもシーフがお役に立ちます

ありました、ノアのリュート。これでウネを目覚めさせられるんだ

ウネのほこら〜古代遺跡

ウネを目覚めさせろ

ここでするべきことはただ1つ、魔道師のウネを目覚めさせることだ。時の神殿で手に入れたノアのリュートを使えば、ウネは飛び起きて、パーティに加わってくれる。また、4つの牙の3本目、炎の牙ももらえるぞ。

さて、目覚めたウネに導かれて、パーティは古代遺跡へ。ここではいくつかの発掘品を買うことができるほか、超巨大万能飛空艇インビンシブルが手に入る。ただし、ここのモンスターは飛び抜けて強い。なにしろピュラリス以外のモンスターは、武器で攻撃すると分裂してしまうのだ。また、シーフの「とんずら」さえも効かないので、逃げ出すことはほぼ不可能。そこで対処法だけど、ずばり、ジョブチェンジで全員を黒魔道師か風水師にしてしまうのだ。これならモンスターが分裂することはない。

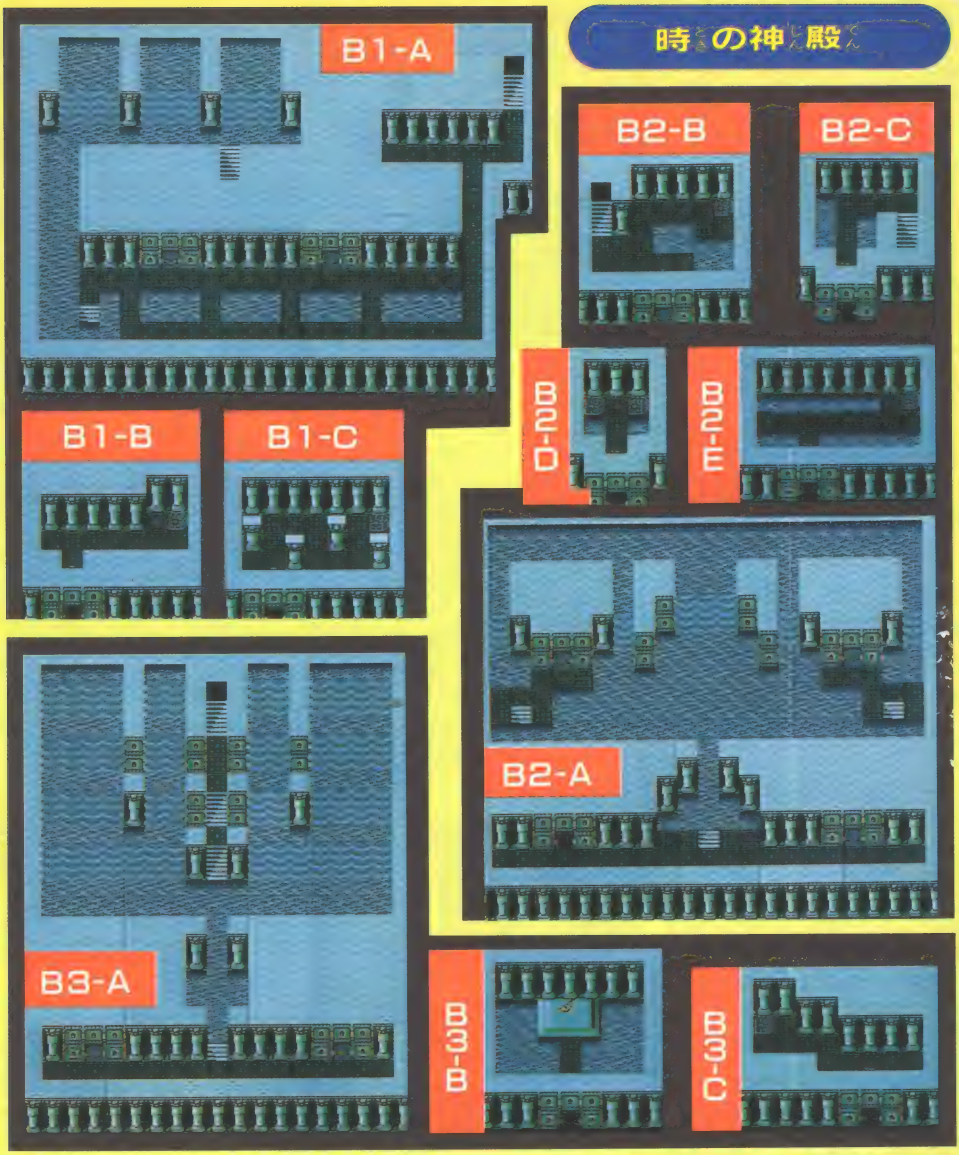
なんとか奥へと進んでいくと、やがてインビンシブルのコクピットに出られる。ここでウネに説明を聞けば、船を動かせるぞ。

目覚めたウネは仲間になり、炎の牙を渡してくれるぞ

ウネの言葉に従って、インビンシブルを求めて古代遺跡へ

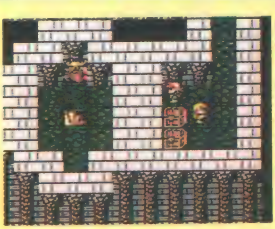
遺跡の中のモンスターには、黒魔法か風水師の術が有効だ

時の神殿



封印された強力な味方たち

いよいよ物語は終盤戦だけど、その前にぜひとも仲間にしておきたいのが、召喚魔法で呼び出せるモンスターたちだ。彼らは浮遊大陸に2体、下の世界の海底に1体隠れていて、パーティが彼らと戦って勝てば味方となってくれるんだ。彼らの力はどれも絶大で、ほとんどのモンスターを一撃で全滅させるほどだ。



彼らは迷宮の奥にいる

ダスターの町

吟遊詩人と風水師の島

このダスターの町には、絶対に来なければいけないということはない。吟遊詩人と風水師のための装備を売っているが、このジョブにチェンジすることはほとんどないはずなので、それほど買う必要はないだろう。

この町では、あちらこちらにいる吟遊詩人の歌を聴こう。いろんな情報が入手できる。

この闇の戦士の協力が必要になるときがくるのだ。覚えておこう

バハムートは、最高の召喚魔法で呼びだせる、最強のモンスターだ

役に立つ情報だけでなく、こんなに役に立たない歌も聴ける

●宿泊費 320G	ギサールのやさい 150G
●道具屋	●武器屋
ハイポーション 1200G	ギヤマンのベル 4500G
きんのはり 300G	マドラのたてごと 8000G
おとめのキッス 100G	●防具屋
やまびこそう 100G	だいちのころも 4200G
うちでのこづち 100G	しじんのふく 5500G
めぐすり 40G	はねつきぼうし 8000G
どくけし 80G	ルーンのうでわ 5000G

レプリトの町

召喚魔法の発祥地

レプリトの町も、来なければ進めないというわけではないが、ダスターの町よりも重要だ。

ここでは召喚魔法に関する情報を聞くことができ、レベル5までの召喚魔法も売っているのだ。幻術師はあまり使えるジョブとはいえないが、魔界幻士の召喚魔法は強力。チェンジしたくなったらこの町を訪れよう。

彼はハイハを試している。たぶん

召喚魔法はどんなモンスターに対しても有効。自立たないが重要だ

でてきたのはチョコボ。まだ甘い

インビンシブルが手に入ったら浮遊大陸に戻って探してみよう

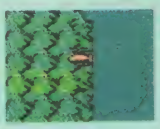
●宿泊費 200G	ギザールのやさい 150G
●道具屋	こびとのパン 200G
ハイポーション 1200G	●魔法屋
きんのはり 300G	エスケプ 100G
やまびこそう 100G	アイスン 700G
めぐすり 40G	スパルク 1500G
どくけし 80G	ヒートラ 3000G
ラッコのあたま 2000G	ハイパ 5000G

困ったときのQ&Aコーナー

古代遺跡をクリアすると、いよいよラストが見えてくる。しかし、そう簡単に目的が果たせるはずはない。まだまだ苦しい戦いが続くのだ。どうしても先へ進めない、という困ったあなたのために、古代遺跡以後の質問で多かったものに答えよう。

Q ドーガの村へ行きたいのですが、どこにも通路がありません

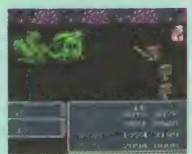
ドーガの村の右側の海に潜ると、周囲と色が違う線が見つかる。ここに、船ではなく影を合わせて進み、突き当たりで浮上すればいい。



●船体じゃなくて、影を合わせるのだ

Q 暗黒の洞くつの、増殖するモンスターが倒せない

魔剣士の暗黒剣を使えば楽に倒すことができる。インビンシブルでファルガバードへ行き、暗黒剣を入手しよう。魔法で動けなくしたり、ベルで殴っても増殖は防げる。



●魔剣士だと本当に簡単に倒せてしまう

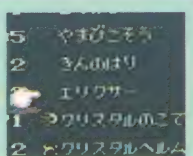
Q 像が立っている谷を通過できないのですが？

牙を4つすべて持っていないと一撃で殺されてしまうが、牙さえそろえておけば、像は勝手に壊れてくれる。飛空艇では通過できないので、降りて徒歩で進んでいこう。

●飛空艇のままだとはじき返されるだけ

Q クリスタルタワーを進むと、体力がもちません

惜しがらずにエリクサーを使って回復しよう。レッド・グリーン・イエロードラゴンを倒すとエリクサーがよく出るので、死なずに戦い続け、レベルを上げるのが得策だ。



●一番最初のゴブリンでも、まれに出る

Q タワーの奥ではモンスターの特殊攻撃がツライ

強力な石化や死の攻撃、魔法攻撃から身を守るためにはリボンを見つけ出そう。リボンは特殊攻撃を防ぎ、魔法のダメージも軽減してくれる。必ず人数分そろえよう。

●闇の世界の四隅に進めば4つ手に入る

Q ダーククリスタルとの有効な戦い方を教えて

攻略の順番は、右上の2ヘッドドラゴン→左上のケルベロス→左下のエキドナ→右下のアーリマンガベスト。全員にリボンを装備させ、直前に全員を後列に下げよう。

●リボンを装備していれば、かなり楽

Q 最後の敵が、まったく攻撃を受けつけません

光の力だけでは絶対に勝てない。最後の敵と戦う前にダーククリスタルのモンスターを倒し、闇の戦士を仲間にしておかなければならない。あとはプレイヤー次第だ。

●光と闇の力を合わせて立ち向かうのだ

RPG 攻略大全 10

膨大な数のクエストを解く超難解RPG！

マイト&マジック

MIGHT&MAGIC

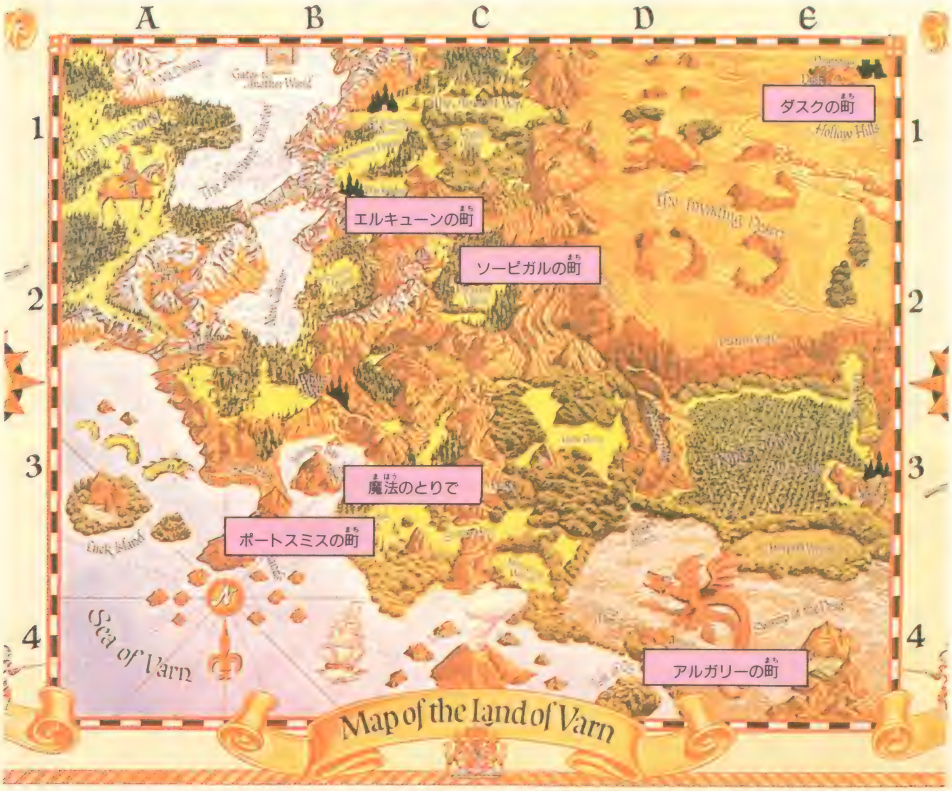
学習研究社
1990年7月31日発売
ダンジョン型RPG
8500円（税別）

ゲームを買ったけれども最初から何をしてよいか悩んでいる人はこれを読めば、ゲームの進め方が分かってくるぞ。これを足がかりにゲームクリアを目指そう。

果てしない冒険の舞台「バーン」

このマイト&マジックが他の多くのRPGとちがうところは、目的があらかじめ決められて冒険の旅に出るというものでなく、自分で目的を探しながら旅をすることだ。だから、一定の攻略法があるわけでもなく、非常に難解なRPGである。

ここではゲームクリアの足がかり的な、ゲーム序盤での経験値のうまい稼ぎ方を町のマップ入りで攻略していくぞ。



©Gakken

M&Mクエストフローチャート

このフローチャートがだいたいのクエストの流れを表している。数字は解く順番ではなく、クエストの整理番号でしかない。しかしいきなり⑳のクエストは無理だから、手紙、兄弟のクエストから始めよう。

スタート・ソービガルの町

ゲームはこの町から始まる。敵も弱いので、ここである程度のレベルアップをして他の町にいこう。

①②手紙、兄弟のクエスト

おそらく最初に受けるクエスト。わりと低いレベルでクリアでき、しかも何度でもできる。

⑭砂時計のクエスト

⑬4匹のビーストのクエスト

⑫世捨て人のクエスト

⑪トリビア島の謎

⑩4人のクレック

⑨13人の敵

⑧鹿の目洞くつのクエスト

⑦ラナローのクエスト

⑥ロードインスペクトのクエスト

ブラックリッジノース城の王から受けるクエスト。

⑤ロードハッカーのクエスト

ブラックリッジサウス城の王から受けるクエスト。

④アンレコグリアのクエスト

アンレコグリアの所有するすべての木に登る。

③ロードアイアンフィストのクエスト

ホワイトウルフ城の王から受けるクエスト。

●アラマー王に関するクエスト　宇宙船の残骸でエイリアンからアラマー王の情報を入手。ニセ者の王の正体あばきに…。

⑮エイリアンのクエスト → **⑯オグのクエスト** → **⑰真のアラマー王のクエスト**

●オーラに関するクエスト　火山の神、アイスプリンセスの質問に答え、最後には別世界へ行くためのアイテムを入手する…。

⑱オーラのクエスト → **⑲ボルカノ神殿のクエスト** → **⑳アイスプリンセスのクエスト**

アストラル世界

大きな20のクエストを終え、バーン大陸とは別の天上の世界へと旅立つ。あるアイテムを入手するか、「アストラル」の魔法が必要だ。

？

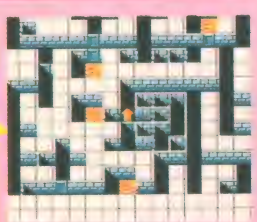
アストラル世界から最終章へ‥。パーティを何が待つ？

ポイント

オートマッピングに頼りすぎるな！

このゲームにはオートマッピング機能が付いていてすごく便利なのだが、ワナの位置やアイテムの位置まではわからない。地上のマップはだいたいの地形しかわからず、森の中では通り抜けてしまう木もあって迷いやすい。重要なところはマップを作ろう。

オートマップは便利だが…



○マップは分かっても、どこに何があるのかは分からない

○地上では地形しかわからない

○通り抜ける木もいっぱいある

手始めは①手紙のクエスト～②兄弟のクエスト

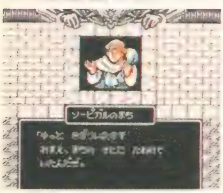
ここではゲーム序盤に頼まれて、一番クリアしやすい手紙のクエストと兄弟のクエストを順をおって攻略していこう。

このクエストをクリアすると報酬と経験値が手に入るので何回もチャレンジして経験値を稼ごう。最低でもレベル7ぐらいまではここで稼ぐとよい。

ソーピガルの町

ゲームはこの町から始まるのだが、ここにはクエストの依頼人はいない。だが情報はいっぱいあるので必ずメモを取ろう。美術館と酒場は特に注意して情報を集めよう。

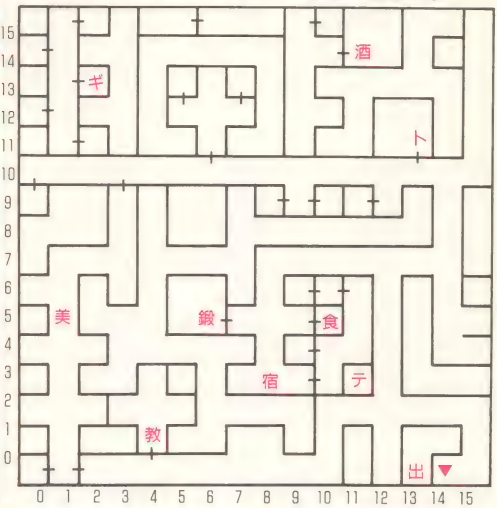
レベル3ぐらいになるまでここで経験値を稼ごう。



◀町の外に倒れていたとはなさけない

記号の見方

鍛＝鍛冶屋　酒＝酒場　食＝食料品店　宿＝宿屋
教＝教会　ト＝トレーニングセンター　ギ＝ギルド総本部　テ＝テレポート　▼＝下り階段　出＝地上への出口　美＝ソーピガル美術館　＋＝扉



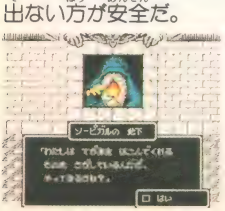
値段表

しょくりょう……2	ナイフ……5	たて……10	たいまつ……2
ちりょう……10	ハンドアクス……10	どうじょうぎ……10	フックつきロープ……10
きふ……100	たんけん……20	かわよろい……20	にんにく……5
	スリング……10	うろこよろい……50	やくそう……50
	いしゆみ……50	リングよろい……100	ちからのくすり……200
	つえ……30	くさりよろい……200	まじゅつのまきもの……300

（値段表＝しょくりょう／ちりょう／きふ　武器＝ナイフ／ハンドアクス／たんけん／スリング／いしゆみ／つえ　防具＝たて／どうじょうぎ／かわよろい／うろこよろい／リングよろい／くさりよろい　アイテム＝たいまつ／フックつきロープ／にんにく／やくそう／ちからのくすり／まじゅつのまきもの）

ソーピガル地下

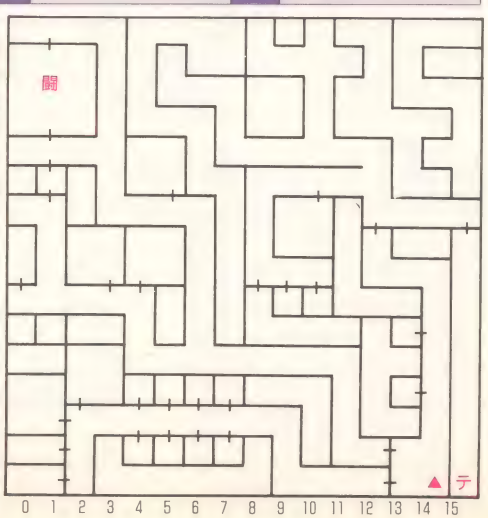
地下にはクエストの依頼人が南西の方向にいる。ここにたどりつけるように、地下に降りたらレベル5ぐらいまで経験値を稼ごう。依頼を受けることができても魔法使いが飛行の術を覚えてない場合は、うかつに外に出ない方が安全だ。



◀地下の南西のはずれにいるコーラック

記号の見方

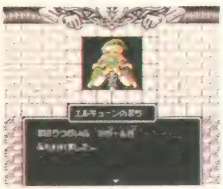
▲＝上り階段　テ＝テレポート　闘＝闘技場
※①手紙のクエストの依頼人、コーラック老人がいる。彼の手紙をエルキューンの町のアガール、ダスクの町のテルゴランという人物に渡せばOK。



エルキューンの町

魔法使いの飛行の術で地上の位置B1に行くとエルキューンの町がある。ここではアガールを見つけ出さなければならない。町をくまなく歩いて見つけよう。

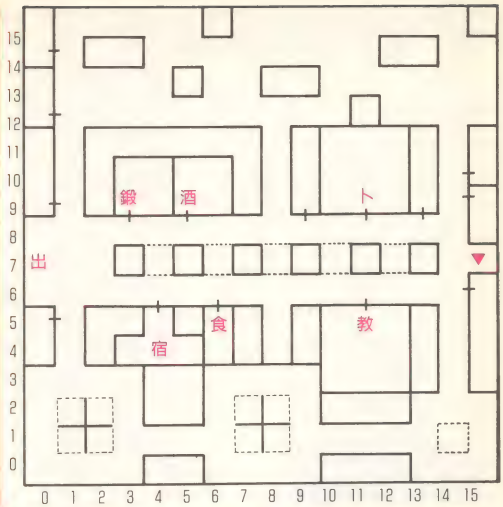
あと町のところどころに宝物があるがこれには手をふれない方がいいだろう。



ぶっきらぼうな魔法使いアガール

記号の見方

鍛＝鍛冶屋　酒＝酒場　食＝食料品店　宿＝宿屋
教＝教会　ト＝トレーニングセンター　▼＝下り階段　出＝地上への出口　＋＝扉　－＝バリア
※①手紙のクエストの関係人物、アガールがいる。



値段表

武器

しょくりょう	50
ちりょう	150
きふ	100
からざお	40
ロングソード	60
おおゆみ	100
ドラゴンのゆみ	250
ハンマー	150
せいりゅうとう	250

防具

おおたて	50
うろこよろい	50
リングよろい	100
くさりよろい	200
スプリントメイル	400
プレートメイル	1000

アイテム

フックつきロープ	10
ランタン	20
ベラドンナ	25
ちからのくすり	200
すばやさのくすり	200
まじゅつのまきもの	300

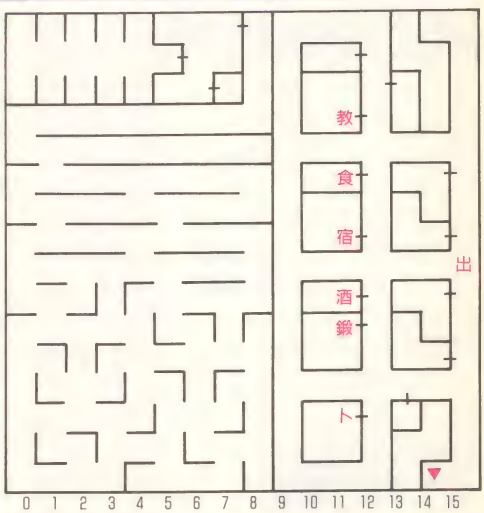
ダスクの町

アガールに手紙を渡した後にくるのがこのダスク、飛行の術で、E1にワープしよう。この町はバンパイアに襲われた死者の町で、バンパイアはこの町の北西に住んでいる。だがバンパイアは無視して町の南にいるテルラゴニを探そう。

ダスクの町の唯一の生き残り

記号の見方

鍛＝鍛冶屋　酒＝酒場　食＝食料品店　宿＝宿屋
教＝教会　ト＝トレーニングセンター　▼＝下り階段　出＝地上への出口　＋＝扉
※町の西側半分は迷路。奥にテルゴランがいる。



値段表

武器

しょくりょう	200
ちりょう	25
きふ	100
ロングソード＋1	300
いしゆみ＋1	250
おおゆみ＋1	500
つえ＋1	200
ハンマー＋1	550
せいりゅうとう＋1	600

防具

おおたて＋1	200
どうしょうぎ＋1	25
リングよろい＋1	250
くさりよろい＋1	500
スプリントメイル＋1	1000
プレートメイル＋1	2500

アイテム

とうぞくのあいかぎ	150
せいちょうのくすり	600
せいめいのくすり	1500
いえじのまきもの	2000
まりょくのオイル	1000
たいようのしょ	3000

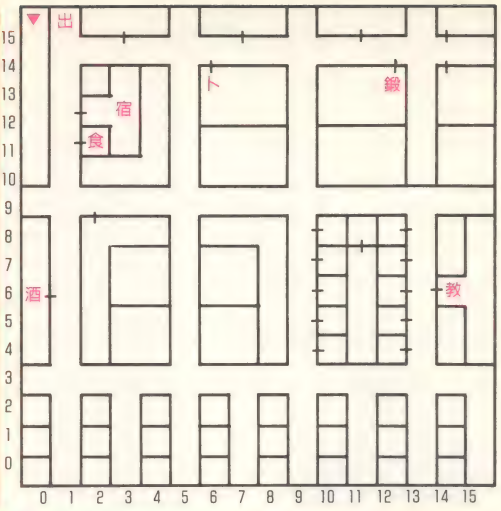
ポートスミスの町

ダスクのあとにはここB3のポートスミスにワープだ。この町の十字路にはおそろしいワナがあってここを通過した男のメンバーは著しく体力を奪われるので休み休み進んでいこう。目的のザムは南東にいる。ザムのメッセージは必ずメモしよう。

◎ポートスミス唯一の男ザム

記号の見方

鍛＝鍛冶屋　酒＝酒場　食＝食料品店　宿＝宿屋
教＝教会　ト＝トレーニングセンター　▼＝下り階段　出＝地上への出口　＋＝扉
※男のみ、体力を減らされるワナがあちこちに…。



値段表

しょくりょう	10
ちりょう	40
きふ	100

武器

やり	15
つちほこ	25
みかづきとう	40
ゆみ	75
なぎなた	80
しゃくじょう	80

防具

たて	10
おおたて	50
どうじょうぎ	10
かわよろい	20
うろこよろい	50
リングよろい	100

アイテム

たいまつ	2
フックつきロープ	10
10フィートのぼう	10
きつけぐすり	50
きずぐすり	350
どくけし	500

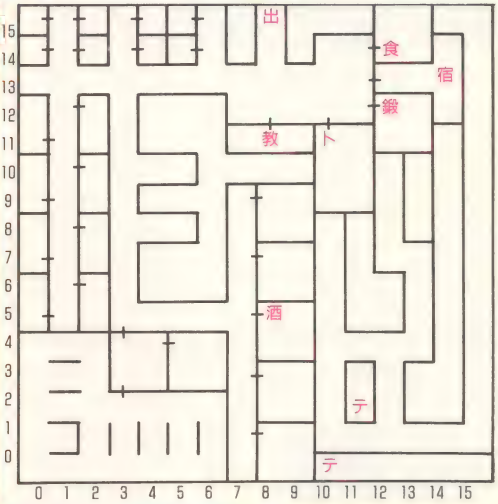
アルガリーの町

ザムの兄弟ゾムはアルガリーにいる。D4にワープするとアルガリーだ。ゾムは南西のはずれにいる。この町にもいろいろなワナがあるので注意していかないと落し穴やワープに引っ掛かってしまうぞ。ワナの場所は必ずチェックしていこう。

◎町の南西の方角にいるゾム

記号の見方

鍛＝鍛冶屋　酒＝酒場　食＝食料品店　宿＝宿屋
教＝教会　ト＝トレーニングセンター　テ＝テレポート　出＝地上への出口　＋＝扉
※②兄弟のクエストに関係する人物、ゾムがいる。



値段表

しょくりょう	20
ちりょう	50
きふ	100

武器

ブロードソード	50
バトルアクス	60
いしゆみ	50
おおゆみ	100
ほこ	100
りょうておの	150

防具

おおたて	50
どうじょうぎ	10
リングよろい	100
くさりよろい	200
スプリントメイル	400
プレートメイル	1000

アイテム

ランタン	20
にんにく	5
とりかぶと	10
ほしにく	40
ゆめのくにのすな	100
どくけし	500

魔法のとりでB1

ザムとゾムのメッセージに従ってある場所にいくとアイテムと情報が手に入る。その情報とアイテムで来ることができるのはこの魔法のとりでだ。ここの敵は多少強いので注意が必要だ。

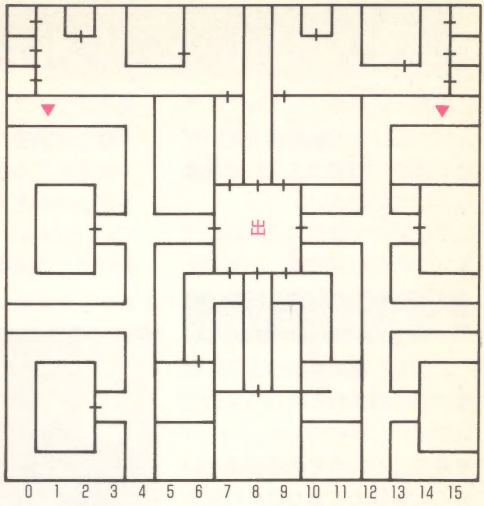
目的のものはこの地下にあるので、少しここで経験値稼ぎ。

こうすると入口があらわれる

記号の見方

▼＝下り階段　出＝地下への出口

※ルビーの笛がないと入口を見つけることができない魔法の要塞。ソーピガル美術館のレリーフによると、この要塞はミノタウロスが支配している。



魔法のとりでB2

地下に降りていっていけないのが中央の広間、ミノタウロスのふんで歩きにくく、うまくぬけてもその先にはGミノタウロスがいて、とても今のレベルではかなわない。

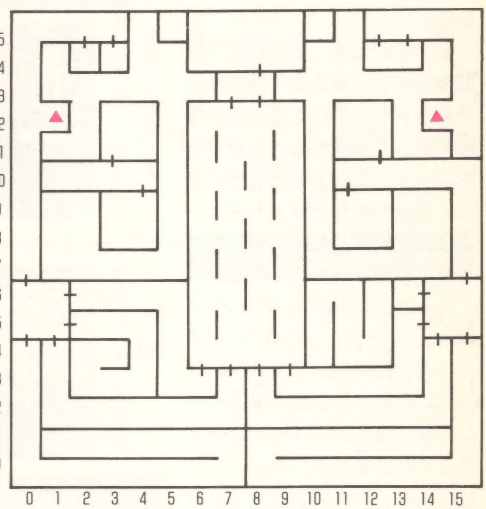
目標は犬の聖像だ。南西部の中ほどにあるので探し出そう。

カギのかかった扉も多くある

記号の見方

▲＝上り階段

※この階のどこかに犬の聖像があるので必ず探し出そう。また、Gミノタウロスを倒すのがここでの大きな目標だ。ゲロゲロに強いヤツだ！



ポイント 経験値を稼ぐには

今までの手紙、兄弟のクエストをクリアすると1万の経験値が手に入る。そしてこれは何度でもくり返しできるクエストなので何回でもチャレンジして経験値を稼ぐ方が敵を倒して稼ぐより効率がいい。このゲームにはそういったクエストが多くあるので、それを何回もくり返してやることで多くの経験値が入る。

このゲームをクリアするにはかなりの時間がかかるのでゆっくりとゲームを進めていくのがいいと思う。マップを作りながらじっくりとゲームを解いていけば、どんなに難解な謎もだんだんと答が見えてくるのであせらずにゲームを楽しもう。

何回も何回もこのメッセージを聞いて経験値を稼ごう

いくつものクエストをクリアして冒険する

手紙、兄弟のクエストでレベル10ぐらいまで経験値を稼いだらそろそろ他のクエストに挑戦していくのがよい。

下に紹介するクエストはレベル10ではクリアが難しいものもあるがクエストの途中でもある程度の経験値が手に入るので、できるところまでやって残りはまたレベルを上げてから挑戦していけばよい。次のクエストを受けるときは中止の魔法を使う。

仕事の途中だと追い帰されてしまう

金と銀の板のクエスト

この金と銀の板のクエストは誰かから頼まれるというものではなく、ソーピガルのレリーフを見てこういうものがあるということを覚えておかなければならない。

金の板が10枚、銀の板が7枚城や洞くつにあるので見つけたら必ずメモしていくように。全部発見して解読することができればゲームクリアの方法がわかる。発見したら必ずメモを！

ソーピガルの町にあるレリーフ

見つけたら必ずメモをもっていこう

各城のどこかに必ずあるので発見しよう

城だけでなく洞くつにもあるらしい

③ロードアイアンフィストのクエスト

地上B3にあるホワイトウルフ城の王、ロード・アイアンフィストから頼まれるクエスト。この城に入るためには市民のパスが必要になるが、これは地上B1のどこかに落ちている。

ロード・アイアンフィストからは7つの依頼があるが、一つクリアできるごとに経験値が入る。後半の依頼はレベルが高くないとクリアが難しいのでできるところまででやめておこう。

城に入るには市民のパスが必要

目的のレイバンの要さいを見つけたぞ

王様から用事を頼まれた

見つけた報酬として経験値が手に入る

④アンレコグリアのクエスト

地上D3にいるアンレコグリアのクエスト。彼の所有する森の19本の木に登れば報酬がもらえる。木に登ると落ちて体力が減るので休み休み登ろう。

なんかよくわからないクエスト

でもひたすら木に登るしかない

⑤ロードハッカーのクエスト

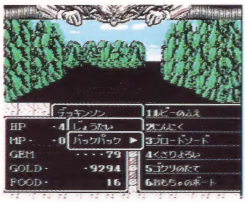
地上B1のブラックリッジサウス城の王、ロードハッカーのクエストで、7つの依頼がある。

7つすべてがアイテムを持ってこいという依頼で、最初の方のにんにくやとりかぶとなどは持っていたりする場合も多い。しかしこのクエストも後半はレベルが高くないと苦しい。行きづまったらクエストを中止して他のクエストをやろう。

道具屋で買ってもこの安さ

にんにくを持ってくるぐらい簡単だ

こんなことでも経験値がもらえてしまう



もうすでに持っていたりもする

⑥ロードインスペクトのクエスト

地上B1のブラックリッジノース城の王、ロードインスペクトロンのクエスト、これもまた7つの依頼がある。他の王のクエストに比べるとすこしレベルが高くないと難しい。しかしもらえる経験値は他に比べ多い。やっぱりここもできるところまでやって、他のクエストを引き受けに行こう。「おまえはまだ仕事の途中だ」といわれたら中止の魔法を使えばよい。

地上B2にこんなメッセージもある

ここの城の王様からクエストを受けよう

メッセージをたよればこのとおり

クイバリングってどこだ?

⑦ラナローのクエスト

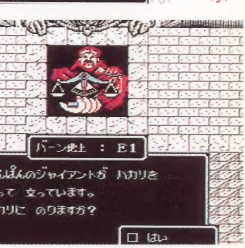
E1のダスクの町の入口あたりに審判のジャイアントのはかりがある。彼からラナローのクエストのことを聞きB3のコリンブルック洞くつのラナローに会う。そうすると6人の囚人を助け審判のジャイアントのはかりに乗れるというクエストを受ける。

6人の囚人は各城のどこかにとらえられているので全部の城から1人ずつ助け出そう。

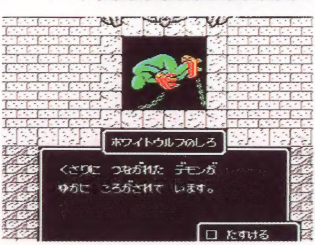
城の位置がわからないときはこの洞くつのテレポートを使っていけば、地上で迷うことなく城までいくことができる。

城にいっきにテレポートでいける

コリンブルック洞くつでラナローに会え



6人の囚人を助けたら審判のジャイアントのはかりに乗ろう



それぞれの城のどこかに1人ずつ囚人がとらわれている

平成2年9月21日発行（隔週金曜日発行）第6巻第18号（通巻111号）

RPG

攻略大全 '90年5～8月編

ファミリーコンピュータ Magazine
9月21日号特別付録①